PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

GROOTSTE G... ZINE VAN DE BENEL...

MEI 2003 NUMMER 05 JAARGANG 11

MEER DAN 50 GAMES BESPROKEN ★ SLECHTS € 3,20



SKIES OF ARCADIA LEGENDS
HARTVERWARMENDE FLAUWEKUL

COMMANDOS 3
KLASSIEKER IN WORDING

FREELANCER
NA 5 JAAR EINDELIJK KLAAR!

XBOX LIVE IN DE PRAKTIJK
'FRANSEN MOETEN OPROTTEN'

STARCRAFT GHOST
COOLHEIDSFACTOR 10



ONIMUSHA 3
DEMONENJACHT IN PARIJS



VOOR ALLE SYSTEMEN

MEDAL OF HONOR
RISING SUN & PACIFIC ASSAULT

€ 3,20



TOP SCORE!

ZELDA: THE WIND WAKER

PLUS: THE SIMS ONLINE • MIDNIGHTCLUB 2 • INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 • DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN • RISE OF NATIONS • KUNG FU CHAOS DEF JAM VENDETTA • MASTER OF ORION 3 • MOTOGP 3 • DTM RACE DRIVER • TROPICO 2 • GUILTY GEAR X2 • JURASSIC PARK OPERATION GENESIS • GHOSTMASTER


IN CINEMAS
MAY 1ST
www.wolverinesrevenge.co.uk
game info • competitions • downloads

















De oorlog tegen Irak hield ook ons de afgelopen maand bezig. Zo discussiërend over voors en tegens, kwam ineens de vraag ter tafel: wie van de redacteuren is ooit echt soldaat geweest?

ED



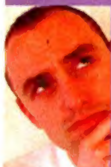
Als pacifist ben ik zelfs getrouwd om onder de dienstplicht uit te komen. Wist ik veel dat m'n (eerste) huwelijk een vreselijk slagveld zou worden...

SKATE



Ooit kreeg ik een brief dat ik me onmiddellijk moest melden voor de keuring. Toen ik twee jaar later voor de deur stond, bleek de dienstplicht opgeheven.

JAN



Ik ben naar huis gestuurd toen ik tijdens een grote NAVO oefening aan de commandant begon uit te leggen dat ie 't tactisch helemaal verkeerd aanpakte.

JURJEN



Ik ben er wegens gebrek aan discipline uitgeschopt. Zo zette ik m'n tractor altijd op de parkeerplaats van de sergeant en gebruikte m'n hooivork als bajonet.

JEROEN



Bijna had ik getekend voor de Luchtmobiele Brigade, maar m'n moeder zei dat ik maar een veilig baantje moest nemen op een kantoor met koffieautomaat.

BORIS



In mijn tijd waren de Russen nog de bad guys, en mochten tot mijn groot verdriet jongens met Oost-Europese namen niet in militaire dienst.

J.J.



Ik had tijdens de keuring ontbijtkoek in m'n onderbroek gestopt en ben toen uit m'n bilnaad gaan snoepen. Binnen een uur zat ik weer thuis.

SIU LIE



Wat een stelletje watjes allemaal! Ik heb drie jaar bij de commandos gezeten en was karatekampioen van mijn onderdeel. Blouse Lie noemden ze me.

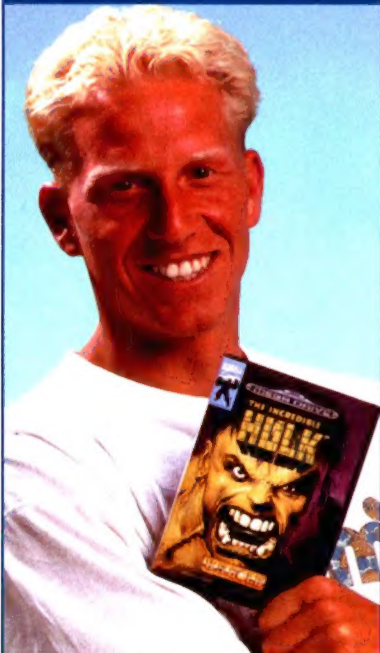
YIIIIHAHHHH!

Alle games in de arcadehal van London Heathrow waren gechecked, alle gokmachines uitgeprobeerd; tja en wat doe je dan als je na vijf uur wachten op 't vliegveld hoort dat je vlucht naar Amsterdam nóg eens twee uur vertraging heeft? Dan weet je van gekkigheid niet meer wat je moet doen...



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In dit nummer hebben we een Special Report over de nieuwe line-up van Vivendi. Een van de games die ter sprake komt, is Hulk.
Hulk? Die is toch al eerder uitgebracht, schoot het door mijn hoofd. En inmiddels weet ik ook waarom ik me 't nog kon herinneren; niemand minder dan Rintje Ritsma poseerde ooit voor onze Profcheck met die game in z'n klauwen. Dat was dus acht en een half jaar geleden! Ik word oud...
ED



TE GEK!

Een van de (vele) wijze kreten van mijn ouders was vroeger altijd "te is nooit goed, behalve tevreden". Als wijsneus (lees: tegendraads, irritant, betweterig jochie) ging ik dan gelijk op zoek naar woorden waarin 'te' ook goed was, maar ik moet toegeven dat ik er nooit veel gevonden heb.
Inmiddels ben ik wel zover dat ik het tegendeel kan bewijzen. Tenminste als tevreden zijn, inhoudt dat je alles wel goed vindt. Zo waren wij best tevreden over de 'oude' vormgeving, maar vonden we toch dat het nog iets beter kon. Het resultaat zag je vorige maand voor het eerst.
Zo waren wij ook van plan de Power Unlimited Game Awards op 7 juni in de Jaarbeurs te houden, tót we op het idee kwamen dat het nog beter zou zijn als we het op de vooravond van de Megafestatie zouden doen. Want hé, waarom zouden we het hele zwikkie niet nog een weekje laten staan zodat werkelijk iedereen ervan kan genieten. Check dus snel pagina 33 en lees hoe je naast een te gekke avond ook een te gekke week kunt hebben.

NIELS



IEMAND MOET HET DOEN

Het was dat de internationale trein naar Parijs tien minuten vertraagd was, anders had Skate de Commandos trip naar Normandië gemist. Hopelijk komt ie voor z'n volgende reisje iets vlotter z'n nest uit want naar Amerika is het drie uur van tevoren inchecken!
Skate's VS-trip gaat naar Activision's Pre E3-meeting en misschien weten jullie nog dat hij daar vorig jaar aan een tweetal dames de Threeplayer mode uitlegde. Tja, áls ie er eenmaal is, weet Skate The Late zich heel goed te vermaken...



HOE ECHTER, HOE SLECHTER



Wij zijn wel down met oorlog, zolang die zich maar tot computerspelletjes beperkt. Als meer mensen daar zo over dachten, zag het er heel wat prettiger uit tijdens de journaaluitzendingen. In dat licht moet je deze foto's dan ook zien.



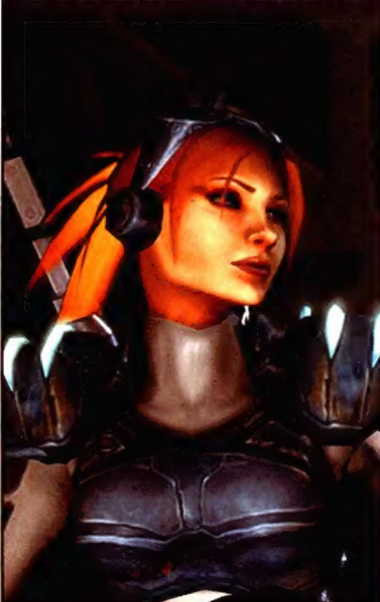
CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT



68 SPECIAL REPORT VIVENDI LINE-UP 2003/2004

Vorige maand een voorproefje, in dit nummer alle ins and outs van de games die Vivendi Universal dit en volgend jaar voor ons in petto heeft.

20 COVERVIEW STARCRAFT: GHOSTS



Starcraft is een klassieker en het feit dat er een nieuw deel aankomt voor de consoles is groot nieuws. Toen we te horen kregen dat de PU als eerste in Europa de game mocht komen bekijken, besloten we het dan ook groot aan te pakken.

46 TOPSCORE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER

De beste videogame aller tijden? In ieder geval de mooiste, en zowel speltechnisch als qua emotionele beleving is The Wind Waker een tijdloos meesterwerk. Een extra dikke PU Gold Award voor dit avontuur uit duizenden.



28 FIRST LOOK THE MAKING OF MEDAL OF HONOR

Onverwacht werden we uitgenodigd om een kijkje te komen nemen in San Francisco waar gewerkt wordt aan de nieuwe Medal Of Honor delen Rising Sun (consoles) en Pacific Assault (PC). Jan zat al in het vliegtuig voor we hadden besloten wie we er naar toe zouden sturen...



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

HOOP STRONT

Na tweemaal eerder begonnen te zijn aan een brief voor de Yo!Post en tweemaal eerder een compleet boekwerk geschreven te hebben dat minimaal de helft van de PU zou beslaan, heb ik toch maar besloten nu daadwerkelijk iets te schrijven dat jullie ergens tussen het 'Ik geil op Skate' en 'Kopiëren is fout!' gedoe kunnen plaatsen.
Saaie, smerige, donkere, levenloze en vooral mistige werelden, dat is de dagelijkse kost voor gamers. Ik geef toe dat in het 32 bits tijdperk mist een noodzakelijk middel was om games een enigszins respectabele framerate te geven, maar in de naam van M-topia. We zijn de middeleeuwen van de 3D games nu echt wel gepasseerd toch? En toch blijven developers ons leven verrijken met games met het uiterlijk van een hoop stront. Kijk nu eens naar een prachtgame als Morrowind, een prachtig gegeven (als je door de bugs heen weet te kijken) maar dat zich afspeelt in een grauwe mistige wereld (en niet lullen over de specs van mijn PC) en daardoor maar niet tot het topperniveau kan doorbreken.
Denken developers nou echt dat het creëren van zo'n gigantische wereld enige zin heeft als je er geen bal van kan zien? Misschien spreek ik alleen voor mezelf als ik zeg dat ik dit even leuk vind als Nelly en Justin Timberlake die samen een liedje zingen.
Ik wil een wereld die niet alleen groot en rijk aan details is en bewoond wordt door schepsels van allerlei kunne maar ik wil ook graag iets van die wereld kunnen zien. En hoewel ik nu Morrowind als voorbeeld noem, is het paradepaardje van Bethesda Softworks niet het enige spel dat zich schuldig maakt aan deze 'left-over' uit het vorige millennium dat maar niet wil vertrekken naar de plaats waar gewiste computerprogramma's heengaan. Vooral de PS2 heeft last van de onwil van spellenmakers om een spel er een keer fris en helder uit te laten zien.
Ook hou ik mijn hart vast voor Fable, laten we hopen dat deze game nu eens niet alleen in een grimmig sfeertje gaat verkeren. Want alhoewel sfeer bepalend kan zijn voor menig game, kan een overkill net zo goed averechts werken.
O en nog even over het kopiëren. Stellen dat als mensen zouden stoppen met kopiëren, bedrijven meer kwaliteitsgames zouden kunnen maken en de prijzen dan misschien wel wat lager zouden worden, is niet bepaald snugger.
Want als het je zo gaat stellen weet ik ook wel iets te bedenken: Als meer third party's voor de GameCube zouden ontwikkelen, zou de GameCube userbase verbreed worden en zouden hun games na verloop van tijd een grotere aftrek hebben. Dit zou uiteindelijk resulteren in een grotere winst.
Het is eigenlijk zo simpel. Als je games of muziek CD's kopieert en doorverkoopt steel je van de ontwikkelaar. Denk hieraan als je de volgende keer aan je familie vol trots verkondigt dat jij, anders dan dat ene neefje, nog nooit wat gestolen hebt. Een misdaad reikt verder dan een strafblad.

DarkM | Internet



Hier is 100 Euro van de FreeRecordShop (deze keer uitgekeerd in de vorm van een tegoedbon voor de albums Justified van Justin Timberlake en Nellyville van Nelly) als beloning voor deze schitterende brief. (Mazzelaar, zeker omdat je Ed drie maanden geleden op het Powerweb een complimentje gaf over z'n bijschriften...)

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



GEWELD

Beste Onbeperkte Kracht, een tijdje geleden wakkerde het thema "geweld in games" in de Yo!Post en jullie rubrieken weer aan. Ik wou even mijn mening en visie over dit thema geven.
Allereerst ben ik het helemaal eens met jullie; games wekken geen geweld of moorddadig gedrag op, zoals sommige mensen (lees: onze ouders) ons willen doen geloven. De media zijn gewoon bevooroordeeld (wie zegt dat het niet zo het geval is met Irak).
Maar dat wil niet zeggen dat games werkelijk zo onschuldig zijn als sommige van jullie denken. Het is me namelijk opgevallen dat in sommige gevallen gewelddadige games zeker een rol hadden gespeeld.
Laat mij een voorbeeld geven. In Amerika en laatst nog Duitsland, werd men opgeschrikt toen jongeren hun medescholieren hadden neergeknald. Bij elk van die jongeren werden thuis gewelddadige games (zoals Doom) gevonden. Meteen dachten de meeste (onwetende) mensen, dat die games de oorzaak waren. Nou mooi niet.
Wat iedereen op raadselachtige wijze schijnt te ontgaan, is dat die kinderen ontzettend werden gepest en werden buitengesloten. Op een gegeven moment moet er wat geknapt zijn (en niet tijdens het spelen van zo'n gewelddadige game).
De rol van games is volgens mij dat deze jongeren, games zoals Doom gebruikten om hun geweten te omzeilen, door de Godmode te gebruiken. Ze simuleerden hun schoolgebouw en de monsters stonden voor de leerlingen. Dit laat duidelijk zien hoe groot de afkeer van de jongeren naar hun medescholieren was, en in mijn ogen is het ondenkbaar dat een spel dit zou kunnen bereiken.
Games kunnen dus onmogelijk de oorzaak zijn van geweld. En ze kunnen ook niemand beïnvloeden op hun manier van doen. Want zouden er dan niet al duizenden superstrategen als paddestoelen uit de grond zijn geschoten? Of duizenden mensen die roepen: "come forward, oh mighty Bahamut!!!" Of dat de SWAT duizenden topsnipers onder hun commando heeft staan? Of, of, of... I think my point is made.

Michael Heydanus aka Fifan | Internet



Volgens ons is het pindakaas dat mensen doet doorslaan, want in de huizen van de meeste moordenaars wordt dit product gevonden! Je zegt dat games niemand beïnvloeden, maarruuh, jij noemt jezelf Fifan, heeft dat dan niks met een heel populaire RPG te maken...?

DURE SHIT

Ben ik nu echt de enige die het opvalt dat uitgevers de prijs van hun games verhogen? Unreal 2 bijvoorbeeld, die kost 60 euro. En dat voor maar ongeveer 8 uurtjes spelplezier. Als het spel nou echt topkwaliteit was dan was het gewoon lichte irritatie maar nu het spel gewoon dezelfde eenheidsworst blijkt te zijn en gewoon veel te kort is dan is het gewoon oplichterij. Is dit vanwege de piraterij of gewoon om te cashen?
Hoe dan ook als deze trend van prijsverhogingen doorzet kan zelfs de laatste moraalridder door zulke prijzen over de streep getrokken worden. Ikzelf heb nog nooit illegale software gekocht maar ik begin toch te twijfelen als de uitgevers zelf als struikrovers de prijzen van hun waar zo hoog opdrijven.
Wat als de prijzen van PC spellen net zo hoog worden als die van console spellen? Dan moet de gemiddelde gamer toch behoorlijk oppassen dat hij geen middelmatig spel koopt zeker nu de kwaliteit van games terugloopt. En waarom loopt de kwaliteit van games terug? Volgens mij door de druk op developers om de game grafisch zo goed mogelijk te maken en liefst ook nog zo snel mogelijk op de markt te dumpen om vervolgens door gamers gekocht te worden die verwachten dat ze een kwaliteitsgame kopen.

Andries "piet11111" Langerak | Internet

De prijzen van de games, daar hebben we geen invloed op maar we hebben wel een idee hoe je kunt voorkomen matige games te kopen: DE PU LEZEN, SUKKEL!

COMPLIMENTJES

Yo luitjes daar op de redactie. Ik wou alleen even melden dat iedereen die commentaar heeft op de PU maar domme mannetjes (en af en toe vrouwtjes) zijn. Ze hebben niet door dat het jullie vrij weinig uitmaakt of ze commentaar hebben, want jullie verkopen ze wel aan hen. Als het ze niet zint ga dan maar weer lekker de Bobo of de Eppo lezen.
Jullie reviewen de games goed en hebben ook altijd goede previews. Verder ziet het blad er altijd netjes uit de inhoud is ook zwaar goed! Bij deze dus een dik complimentje voor jullie blad en ga zo door!

Peter Kroft | Internet

Sorry lezers, dat we deze slijmbrief plaatsen maar we hadden 't effe nodig. We waren namelijk nogal depri vanwege de ontvoering van Niels z'n hamster en de ziekenhuisopname van twee van Ed's tropische vissen, die uit de kom waren geschoten.
(Laatste nieuws: Na het betalen van een onbekend bedrag aan losgeld, is de hamster van Niels vrijgelaten. De beide vissen van Ed hebben de intensive care afdeling inmiddels verlaten en herstellen voorspoedig. Fruitmanden kunnen naar het redactie adres worden opgestuurd).

BELGEN VRAGEN

Beste Nederlanders; jullie blad is zalig, echt waar dat zou je nochtans niet verwachten van een Nederlands magazine. Maar kom genoeg geslijmd, ik heb een paar vragen voor jullie ik hoop dat jullie ze kunnen beantwoorden.
1) Is er een vervolg van Warzone 2100 op de PC?
2) Wanneer komt Halo 2 uit? Ik heb gelezen 2004 kan dat?
3) Komt er een versie van GTA uit op de Xbox?
4) Wat is naar jullie mening het beste multiplayer spel op PC?
5) Wanneer komt de PS3? Of beter gezegd de next-next-generation consoles?
6) Kan een Belg beter gamen dan een Nederlander ? Zeg maar ja.
Op voorhand bedankt en het beste nog!

Steven Pardons | Internet



1 Nee.
2 Dat kan.
3 Zeer waarschijnlijk nee.
4 Die ene met al die geweren en zo.
5 Op 1 april 2005, 11 minuten over 3.
6 Nee.

MINIMALE LEEFTIJD

Ik wil graag weten voor welke leeftijd de Power Unlimited is. Jullie gebruiken soms zulke moeilijke woorden. Bijvoorbeeld in de vorige aflevering gebruikte Jan veel te moeilijke woorden, als je een kind van rond de twaalf bent, snap je er geen reet van. Kunnen jullie niet makkelijker schrijven, dan snapt iedereen het, zelfs kinderen van rond de 12.Voor de rest is het blad wel flex.

Tom | Internet

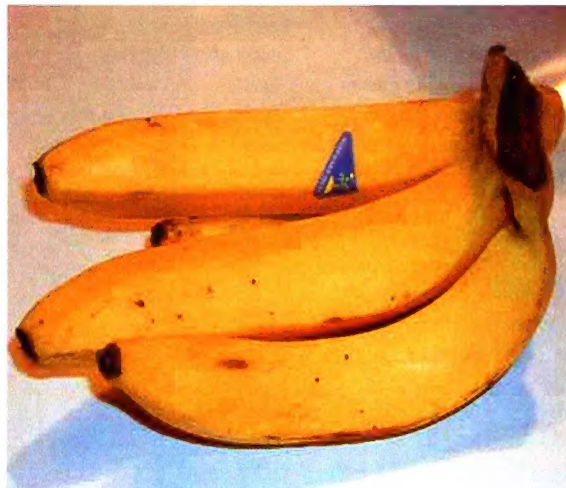
Flex!?! Tom, zou je in het ver-volg an-de-re woord-jes kun-nen ge-brui-ken, zo-dat wij be-grij-pen wat je be-doelt?

WAAROM?

Ik vraag me wel eens af waarom? Nee niet waarom zijn de bananen krom, maar waarom doen veel mensen moeilijk over de consoles? Ik bedoel het is toch normaal dat de PS2 en de Xbox duurder zijn dan de kubus, op deze twee machientjes zit een DVD speler en voor meer kwaliteit betaal je ook meer.
Wat ik echter niet terecht vind, is dat de PS2 ongeveer evenveel kost als de Xbox, want de Xbox heeft veel meer kwaliteit dan de PS2.
Ook het gezeik over dat alles zo duur is, moet maar eens afgelopen zijn. Je kunt in deze wereld niet alles hebben en je zult dus keuzes moeten maken. Hierbij gaat het niet alleen over de consoles maar ook, als je eenmaal zo'n ding hebt, over welke spellen. Ze kosten immers allemaal rond de 60 à 70 euro. Zelf heb ik een kubus en zijn er veel spellen die ik wil hebben maar toch wacht ik eerst op de nieuwe Zelda en laat ik een top spel als Mario Sunshine links liggen, omdat ik een Zelda freak ben.
Wat ik bedoel is dat het lijkt alsof mensen een console alleen maar kopen om flink te kunnen zeiken over hoe duur het is, terwijl ze van tevoren weten dat ze veel duiten neer moeten leggen. Dit soort mensen valt bij mij in de categorie meelopers, je weet wel mensen die alles willen en vooral flink zeiken.

Bart a.k.a. Bdb | Internet

Mensen die flink zeiken, heten bij ons gewoon zeikerds en dat geldt ook voor mensen die zeiken over mensen die zeiken.



VERRAAD

Wat blijkt? Jan, onze geliefde en zeer gewaardeerde RTS-pre- en reviewer, zit nu niet alleen bij het beste gamesmagazine v/d Benelux maar ook bij het leukste computerblad van Nederland en Vlaanderen (Compukids).
Hoe ik hierachter kwam? Vrij simpel: door een foutje van mijn (desondanks zeer gewaardeerde) moeder ben ik (als veertienjarige) nog steeds op Compukids geabonneerd en krijg ik om de andere maand een tweede gamesblad voor mijn neus gedropt.
Ik zag dat ook hier Simcity 4 uitgebreid gereviewed werd. Ik besloot maar eens een keertje te kijken naar wie deze review nu eigenlijk had gemaakt. En ja hoor: daar stond -schuingedrukt- Jan Meyroos. Met een bonzend hart bladerde ik verder; weer een artikel van Jan (dit keer met de achternaam Meijroos), nu over online games...
Dit kan toch niet! Met twee van zulke baantjes haalt hij de deadline bij Ed (wanneer komen je kinderen trouwens weer in de PU en is die deuk die in je Laguna Grand Tour zat, nu weg?) toch niet meer?!

Timo Vosse | Utrecht

Niels: *"Jan, het is toch niet waar wat deze dude schrijft, he?".*
Jan: *"Ehhu, nou, kijk...".*
Ed: *"Voor Compukids notabene!"*
Jan: *"Ach, tja, je kunt niet vroeg genoeg beginnen hè..."*
Niels *"Je weet welke straf er op hoogverraad staat!"*
Jan: *"Fok, neee, toch niet een jaar lang Army Men-games testen?"*
Niels: *"Yep, de eerste die uitkomt, moet je doen als coverview.*
Jan: *"Dan kom ik zeker goed weg, als die serie stopt?"*
Ed: *"Als de serie stopt moet je een jaar lang twee keer per maand de velgen van m'n Laguna poetsen met een tandenborstel."*



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



Weet je wat fijn is? Niets hoeven. Dat is heerlijk, je weet wel als je even een middag vrij bent en je eigenlijk niks hoeft te doen. Ja, je mág natuurlijk wel de was in de wasmachine doen, boodschappen halen, het eten voor die avond alvast voorbereiden, de cavia een handje andijvie toestoppen of even de stofzuiger door het huis heen sleuren... maar het hóeft niet.
Spellenmakers beginnen dit kennelijk ook steeds meer in te zien, want er lijkt een soort van nieuw 'niets hoeft' genre te ontstaan. Een soort van virtuele poppenkast met spellen (Animal Crossing, DOA Xtreme Beach Volleyball) die het weliswaar mogelijk maken om van alles te ondernemen maar je nergens toe dwingen. Misschien dat ik daarom al die zogenaamde 'moet' spellen effe naar de kast heb gedegradeerd en al die 'niets hoeft, alles mag' games gepromoveerd heb tot een plekje in of naast de consoles.
Op dit moment steekt bijvoorbeeld Grand Theft Auto: Vice City in mijn PlayStation 2. Niet omdat ik geen nieuwere spellen heb, maar omdat ik gewoon behoefte had om iets te spelen waarin ik nu eindelijk eens nergens toe gedwongen word. In plaats van zoek dat, los dit op, ga daarheen, schop die in elkaar en ga zo maar door.... zonder dat ik ook maar even op adem kan komen.

"ER LIJKT EEN NIEUW GENRE TE ONTSTAAN; EEN SOORT VIRTUELE POPPENKAST WAARIN NIETS HOEFT."

In Grand Theft Auto: Vice City word ik niet gedwongen om al die opdrachten uit te voeren, ik mág ze uitvoeren en dat doe ik dan ook...heel af en toe. Om vervolgens gewoon even lekker rond te rijden door die virtuele stad. Wat geparkeerde auto's te 'lenen', een aantal verschillende motoren uit te proberen of een eindje te varen. Je kan nog net niet de supermarkt inlopen, een sixpack bier kopen om vervolgens op een bankje te genieten van een digitale zonsondergang. Terwijl dat wel zou moeten. Ehm..., ik bedoel mogen, niets hoeft immers.
Natuurlijk heb ik nog wel het een en ander liggen dat gewoon schreeuwt om gespeeld te worden: War of the Monsters, Mark of Kri, NBA Street Vol.2 of Primal om maar een paar voorbeelden te noemen. Maar weet je wat het leukste van al dat speelmateriaal is? Ik hoef het niet te spelen, ik mag.

EIJI AONUMA (DIRECTOR VAN THE WIND WAKER)

Miyamoto is natuurlijk niet de enige bekwame spellenmaker van Nintendo, binnen het bedrijf heeft zich al menig talent geprofileerd . We noemen een Gunpei Yokoi (o.a. Game Boy, Game & Watch, Metroid, Fire Emblem en Kid Icarus, inmiddels overleden) of Takashi Tezuka (o.a. Super Mario 64, Luigi's Mansion, Animal Crossing). Een relatief nieuwe ster binnen de teams van Nintendo is Eiji Aonuma. Miyamoto had zijn 'beste jongetje van de klas' speciaal meegebracht voor de Europese interviews.

De 40-jarige Aonuma, pas vader geworden, ziet er net als Miyamoto (52) een stuk jonger uit dan je zou verwachten. Hij werkt nu een jaar of zes bij Nintendo en heeft zich min of meer gespecialiseerd in het Zelda-universum. Hij speelde een belangrijke rol in de totstandkoming van Ocarina of Time, Majora's Mask en The Wind Waker en ondertussen is ie al weer druk aan de slag met de volgende Zelda voor de Cube.
PU: Hoe is dat eigenlijk, om voor een icoon als Miyamoto te werken? Is ie streng?
Aonuma: "Iedere keer als een fase van de ontwikkeling is afgerond, rapporteer ik dit aan meneer Miyamoto. Miyamoto zet vervolgens zijn aanmerkingen op papier en geeft dit weer aan mij terug. De laatste drie maanden van de ontwikkeling heb ik zo ongeveer een dozijn papieren gekregen en vooral in de laatste fases hebben hij en ik nauw samengewerkt om sommige situaties te verbeteren. Iets dat ik me nog goed kan herinneren is het dirigeerstokje, dat een belangrijke rol speelt in The Wind Waker. Aanvankelijk was Miyamoto helemaal niet tevreden over wat ik had bedacht. We hebben dit aspect minstens drie keer moeten verbeteren."
PU: Krijg je geen genoeg van het Zelda-universum, als je er al zo lang iedere dag je hoofd in steekt?
Aonuma: "Ik moet toegeven dat ik soms wel zin krijg om eens aan iets anders te werken. Maar toch, iedere keer dat de productie van een nieuwe Zelda-game begint, vraag ik mezelf af: ben ik de juiste persoon om hiervan de best mogelijke Zelda-game te maken, of is het beter als iemand anders aan het roer staat? Zo twijfelde ik ook of ik het Wind Waker-team wel zou moeten leiden, maar toen ik werd gevraagd, zei ik natuurlijk wel ja. Met de meeste mensen uit het team had ik al samengewerkt voor Majora's Mask. Maar ik moet toegeven, het is niet gemakkelijk om The Legend of Zelda eer aan te doen. Ik heb veel problemen moeten overwinnen."
Check de Zelda-review in dit nummer en je zult zien dat ie het er aardig heeft afgebracht!

"IK HEB VEEL PROBLEMEN MOETEN OVERWINNEN."



KOPPELING
PAARD VAN

FEIT 1: Dankzij een bijna-monopoliepositie op de mobiele spellenmarkt is het voor Nintendo moeiteloos scoren met de Game Boy Advance, de SP is min of meer gedoemd tot succes.
FEIT 2: Het kost Nintendo aanzienlijk meer moeite om met de Cube een plaatsje onder de TV te veroveren, simpelweg omdat dezelfde ruimte ook geclaimd wordt door twee zeer vastberaden concurrenten.
FEIT 3: Om het succes op de mobiele markt te benutten voor ondersteuning van de GameCube, probeert Nintendo het voor GBA-bezitters aantrekkelijk te maken om een Cube te kopen door de mogelijkheid om beide consoles te koppelen.
Middels een apart verkocht snoertje kunnen spelers de GBA koppelen aan de Cube, waarna spelgegevens uitgewisseld kunnen worden voor allerlei doeleinden. Soms worden op deze wijze bijvoorbeeld bonussen of extra levels ontgrendeld, soms ook kan de GBA als ondersteunende controller gebruikt worden in een Cube-spel. Dit snode koppelideetje werd door Nintendo groots aangekondigd als de Paard van Troje Strategie.
FEIT 4: Als we een jaar na de Europese release de rekening opmaken, blijkt de koppeling te weinig benut om van een werkelijk verkoopargument te kunnen spreken. Er zijn maar een paar games die gebruik maken van de koppeling, en meestal zijn de extra's zo mager dat

STELLING VAN DE MAAND

Iedereen wordt klaargestoomd om mee te hollen met online gaming op de console. Maar online gamen is niets meer dan multiplayer voor gamer's zonder vrienden.

MICA Inderdaad, en ik begrijp ook niet waar iedereen zich zo druk over maakt want multiplayer kan ik allang met mijn PC en dan hoef ik er niet 34556 dingen bij te kopen zoals nu met de consoles het geval is.
MIEGELEN Wat is dat nou weer voor patstelling. Het lijkt mij juist een stuk handiger dan met vrienden, want die hebben namelijk altijd wel wat te zeiken als je multiplayer speelt.
SQUALL_ROBBERT Gamen op je console is veel cooler. Als alles goed gaat, heb je straks dus geen ping meer en je krijgt typische Nintendo games zoals Mario Tennis en Mario Kart...
KARELFOEMAN Online op de consoles wordt het helemaal. Sommige spellen heb je gewoon niet op de PC. Trouwens, je kan niet elke dag met je vrienden multiplayer doen, daardoor is online ideaal.
FRIEK Ik heb het al duizend keer gezegd, en ik blijf er ook nu bij: online gamen op consoles wordt helemaal niks. Consoles zijn voor thuis met andere mensen, online gamen en communiceren doe je maar via de PC.
INSANIAC Het grootste pluspunt is gewoon dat je met meer dan 4 man kunt spelen. Want om nou tegen 20 bots te spelen is niet echt fantastisch. Ik vind het alleen zo loos dat je een creditcard moet hebben. Ik bedoel, hoeveel jongeren hebben nou een creditcard?
Jaap: Het zou dus betekenen dat als ik online speel, ik geen vrienden heb? Trieste stelling dus.
FIFAN Ik heb wel vrienden, maar die hebben geen PS2 om mee te multiplayen... Ik woon dan ook in een achtergesteld gebied.
NGCMASTERUS Eens met dat het spelen met levende tastbare (nee, ben geen homo) maten naast je veel fijner is. Echter 64 mensen thuis uitnodigen met 64 controllers kan natuurlijk niet.
LION Online gaming is niet winstgevend; denk ik toch, je hebt er niks aan, biedt dus weinig en zal dus rap verdwenen zijn.

TUSSEN CUBE EN GBA
TROJE OF TAMME PONY?

het allemaal nauwelijks de moeite waard is. De Paard van Troje Strategie is meer een Tamme Pony Techniek gebleken.

FEIT 5: Nintendo werkt er hard aan de situatie te verbeteren. Zo'n 70-80% van alle nieuwe Cube-games zal de koppeling GBA-Cube ondersteunen, vaak op een manier die werkelijk de moeite waard is, zoals recentelijk in Metroid en Zelda.
Ook zullen de eerste 400.000 GBA SP-tjes die in Europa worden verkocht, vergezeld gaan van een bon die 50 Euro korting geeft op de aanschaf van een GameCube. Daarnaast is er de afgelopen jaren flink geïnvesteerd in deals en samenwerkingsverbanden om ook third party's als Ubi Soft, Sega, Square en EA warm te laten lopen voor de koppelpraktijken.
Tenslotte is Nintendo van plan om (onder voorbehoud) het koppelsnoertje gratis mee te verpakken met games als Final Fantasy Chronicles en de Pokémon-game voor de Cube.

CONCLUSIE: Het begint enigszins aantrekkelijk te worden een koppelsnoertje in huis te halen, als je tenminste al in het bezit bent van een GBA en Cube. Is dit niet het geval dan bestaat er vooralsnog geen reden om jubelend naar de winkel te rennen. Tot op heden zijn de extraatjes goed te missen.
Toch, Nintendo lijkt zeer vastberaden in het voornemen de GBA SP voor de Cube-kar te spannen. En als alternatief voor het online gamen hebben ze meer spannende plannen met systeemkoppelingen. Zo zit de Game Boy Player eraan te komen en zal het binnenkort ook mogelijk zijn om Cubes aan elkaar te koppelen via een soort draadloos netwerk. Allemaal zaken waarvan het succes nauw samenhangt met de installed base, de aantrekkingskracht van een Cube of GBA neemt toe naarmate meer Cubes of GBA's zijn verkocht. In dat opzicht is het nu aan Nintendo's marketing om het paard over de heuvel te duwen.

DAGBOEK FABLE

De komende maanden geen echt dagboek meer maar een korte Fable update en nieuwe screens, aangezien de gebroeders Carter te druk bezig zijn met het afmaken van hun eerste preview alfa. Wel zullen we, naast screens en exclusief artwork, nieuwe wetenswaardigheden melden.
Zo zullen we vanaf nu af aan steeds een andere manier van spelen belichten, aangezien Fable vele manieren toestaat (assassin, vechtersbaas, magiër, dief… en allerhande combinaties en variaties).
Ook gaan we de komende PU's wat dieper in op de achterliggende verhaallijn alsook de vijanden, werelden en de interactie met mensen.
Volgende keer bespreken we… magie in Fable.









MICROSOFT GEEFT NIET OP IN JAPAN

Langzaam maar zeker begint Microsoft te begrijpen dat ze in Japan een valse start hebben gemaakt. Het bedrijf geeft het natuurlijk niet toe, maar men heeft gemerkt de verkeerde strategie gekozen. In plaats dat ze de Xbox een eigen image gaven, spiegelden ze hun console rechtstreeks aan de PS2. Maar van de geliefde Japanse console win je het nooit in het thuisland, zelfs al zou jouw product beter zijn. Enige chauvinistische gevoelens zijn Japanners niet vreemd.
Langzamerhand begint Microsoft de Xbox echter anders te positioneren; meer als een trendy, funky spelcomputer. Ze sponsoren [illegible] cafés, maken kinky games (DOA Extreme Volleyball), zijn druk op zoek naar populaire Japanse ontwikkelaars (lees Sega) en denken er nu ook over om de arcadehallen te veroveren. En iedereen die wel eens in Japan is geweest, weet dat die arcadehallen scoren. Een goede reputatie aldaar zorgt dus zeker voor credibility bij de Japanse gamers plus een gestage toevoer goedkope ports van goedlopende arcadetitels.
Makkelijk zal het evenwel niet zijn. Het 'Chihiro' systeem dat samen met Sega is ontwikkeld, moet afrekenen met het System 23 board van Sony en Triforce board van Nintendo. Overigens trekt Sega door de samenwerking met Xbox, haar eigen Naomi board (opvolger variant van de Dreamcast) terug.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX



Ik heb 'm eindelijk gevonden: een echte goede racegame voor de Xbox. DTM Race Driver maakte afgelopen maand nog zonniger dan ie al was. Racegenot in optima forma. De oplettende lezer zal overigens bemerkt hebben dat ik deze versie respectievelijk 1 en 2 tiende hoger gaf dan de PC en PS2-versie. Ik wilde daarmee aangeven dat de Xbox-game de enige versie is zonder kinderziekten. En dat maakt van een dikke acht een negen, van een goede game een 'über-game'. Wel dient te worden aangetekend dat Codemasters ook het langst aan de Xbox-versie heeft kunnen werken.
Slechts één minpunt trof ik bij DTMRD aan en dat was het ontbreken van een Xbox Live mode. Deze game schreeuwt om die optie. Met zestien man een race afwerken. Wow! Laten de Codies dus maar snel aan deel 2 beginnen.
Over Xbox Live gesproken. Het leeft! En hoe. Ik heb met Moto GP al heel wat tijd in het redactiehok doorgebracht (tevens geprobeerd de snelste tijd van Jeroen op Mugello te verbeteren. Zonder succes. Ik denk dat ik maar eens een hete kop koffie over zijn handjes laat vallen. Zo ware heette ik Bedelnok).

"IK DENK DAT IK MAAR EENS EEN HETE KOP KOFFIE OVER JEROEN Z'N HANDJES LAAT VALLEN"

Overigens heeft een aantal publishers zoals EA en Eidos zich nog steeds niet aangesloten bij Xbox Live. Volgens hen omdat ze in de huidige opzet niet zorg kunnen dragen voor het gamersbestand. Ik zeg, bullshit, it's all about the money. Daar hoeven ze zich ook niet voor te schamen. De gamesbiz is geen filantropische instelling. Ze vangen gewoon geen geld voor Xbox Live en daar balen ze van.
Maar iets zegt mij dat men over een jaar dankbaar is dat Microsoft hen al het werk uit handen heeft genomen.
Een opmerkelijke roddel op het net was het mogelijk cancellen van de platformgame Malice. Nota bene een titel die oorspronkelijk rond de launch van de Xbox uit zou hebben moeten komen. Het bericht is ten tijde van het tikken van dit stukje niet bevestigd, maar ik denk dat we er sowieso niet veel aan zullen missen. Het feit dat een game zo lang in ontwikkeling is, zegt vaak genoeg.
Verder maakte een speelsessie op de afgelopen ECTS ons ook niet erg blij. Concurrerende platformgames zouden ongetwijfeld de vloer met de game hebben aangeveegd.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ondanks de immer stijgende systeemeisen van killer-games op PC, lijkt dit platform de laatste tijd weer extra interessant voor developers aan het worden. Ontwikkelaars die voorheen echt alleen voor consoles games maakten, gaan opeens ook voor de PC aan de slag. Meest opvallend is daarbij de toewijding van Konami. Al maanden kun je twee pagina's vullende advertenties in de PU terugvinden, waarin onder andere titels als Metal Gear Solid 2 en Silent Hill 2 groot aangeprezen worden. Afgezien van de begeleidende tekst van diezelfde advertentie die vol grammaticale fouten staat, vind ik Konami's inspanningen voor de PC positief. Zo kunnen ook PC bezitter genieten van pareltjes uit de Konami kluizen. En de Japanse ontwikkelaar deed er nog een schepje bovenop door aan te kondigen dat ISS 3 ook op PC zal verschijnen.
Binnenkort maakt een andere consoletopper zijn stap naar de PC. Ik heb het over GTA: Vice City. Nadat deze bizar succesvolle game op de PS2 alle records brak, zijn ook de PC voortekenen weer erg gunstig. Minpunt is natuurlijk wel dat er geen multiplayer opties zijn, Sony zal ongetwijfeld bij Rockstar bedongen hebben dat deze optie als eerste op hun console in de praktijk zal worden gebracht.

"METROID PRIME NAAR DE PC? ETERNAL DARKNESS DRAAIEND ONDER WINDOWS XP? WAAROM NIET?"

Het wachten is nu op Xbox en Nintendo om hun toppers naar de PC te brengen. Halo is natuurlijk al in de maak voor PC (met online multiplayer) maar ook een game als Project Gotham zou zich prima op de PC thuisvoelen. En dan Nintendo. Metroid Prime naar de PC? Eternal Darkness draaiend onder Windows XP? Waarom niet? Dit soort type spellen zouden naar mijn mening zeker hun weg vinden naar de starre PC gamer die nu nog steeds in de verkeerde veronderstelling is dat er op de GameCube enkel games zijn met besnorde loodgieters, rollende apen en dartelende bloempjes.
Toch zie ik dit niet zo snel gebeuren. Net zoals RTS nagenoeg exclusief voor de PC is, zal ook de Nintendo gamer zich gelukkig prijzen tijdens het spelen van een exclusieve game. Die meerwaarde is misschien nog wel belangrijker dan een massaal poortenfestijn. Maar wie weet... over een paar jaar?

IN GESPREK MET...

Iedere maand tackelen we een developer uit de biz. Deze keer is het de beurt aan niemand minder dan 'Mister Blizzard' Bill Roper. Deze goedlachse lobbes is Vice President van Blizzard. In Parijs showde Roper Starcraft Ghost en we spraken met hem over deze nieuwe stealth-action game...

PU: "Blizzard gaat voor consoles. Waarom dan juist Starcraft Ghost? Veel console gamer's denken bij Starcraft aan een RTS voor de PC."
Roper: "Het Starcraft universum is donker, sciencefiction en perfect voor meerdere type games. Na de Starcraft game zijn er comics, boeken, bordspellen en action figures verschenen. Er is dus veel meer mee mogelijk dan alleen een RTS. We wilden deze keer een tactische stealthgame maken en de setting van Starcraft leent zich perfect voor een hightech Black-Op met allemaal nifty gadgets en wapens."
PU: "Maar is er wel ruimte voor nog een stealth-action game?
Roper: "Zeker. SC gaat vooral voor verschillende manieren van spelen. Splinter Cell deed dat tot op zeker hoogte maar niet ver genoeg naar onze mening. Bovendien wordt de speler op verschillende manieren beloond door een bepaalde manier van spelen – maar daar kan ik nog niet al te veel over vertellen. Daarbij gebruiken we allerlei RTS elementen in de third-person gameplay op unieke wijze zoals bijvoorbeeld de Call Downs."
PU: "SC komt tegelijkertijd uit op alle consoles. Toch laten jullie voornamelijk de Xbox-versie zien. Dat doet vrezen voor de beeldkwaliteit en de framerate van de PS2 en de Cube- versie."
Roper: "Nee hoor, het overzetten naar GameCube gaat subliem en de game speelt net zo lekker als op de Xbox. De PS2-versie wordt daarnaast gedaan door een aparte studio genaamd Mass Media. Dit bedrijf perst alles uit de PS2. Zij maken het mogelijk om games te poorten waarvan wij dachten dat het nooit mogelijk zou zijn. Iedere console krijgt een topnotch game. We gaan niet voor één topper en twee surrogaat. Op alle platformen worden het triple A titels! "
PU: "Exclusief stelt niet zo erg veel meer voor de laatste tijd. Met andere woorden, jullie brengen eerst SC Ghost uit op de consoles en drie maanden erna op de PC?"
Roper: "No way. SC is een console game en echte console games laten zich nu eenmaal niet lekker spelen op PC's en andersom. SC is ons console project, PC is in deze niet van toepassing."
PU: "Zet Solid Snake, Sam Fisher en Nova in een kamer en laat ze het eens lekker uitvechten? Wie wint er?"
Roper: "Uiteraard Nova. Zij kan cloaken dus de andere

XBOX BUDGETREEKS

Het gaat maar door; de drie giganten blijven elkaar opjutten met prijsverlagingen voor zowel hard- en software als speciale pakketten.
Na Nintendo en Sony komt nu ook Microsoft met een budgetreeks. De Xbox Classics range kost € 29.95 per titel. Hieronder een lijst van verkrijgbare titels.

- Amped: Freestyle Snowboarding ★
- Dead or Alive III ★★★
- Max Payne ★★
- Oddworld: Munch's Oddysee ★
- Project Gotham Racing ★★★
- RalliSport Challenge ★★
- Spider-Man ★
- Tony Hawk's Pro Skater 3 ★★★
- Wreckless ★
- Moto GP ★★
- Crash Bandicoot ★
- Buffy the Vampire Slayer ★★
- James Bond: Agent Under Fire ★★
- Burnout ★★★
- SSX Tricky (komt later bij de reeks) ★★★

De sterretjes geeft onze waardering weer (3 sterren is de max).


Buffy the Vampire Slayer

BILL ROPER

twee zien haar nooit aankomen. Daarnaast is Snake nog pissig op Sam aangezien die de meeste wind uit zijn zeilen heeft gehaald na alle Splinter Cell buzz."

PU: "Je wordt een jaar naar een onbewoond eiland verbannen waar wel een PC aanwezig is. Je mag één game meenemen en je hebt slechts de keuze uit twee titels: Warcraft II en Starcraft. Welke kies je?

Roper: "Aargh! Die vraag is onmogelijk te beantwoorden! Deze games zijn mij alle twee even dierbaar. Eeh… Ik zou ze stiekem beide meesmokkelen!"



freecharts WEEK 12

In samenwerking met FreeRecordShop

In de GBA-charts komen we heel wat onbekende namen tegen; op zich niet zo vreemd, gezien de enorme lading games die er uitkomt voor dit platform.
EA heeft geen slechte maand achter de rug met drie nummer 1 posities. Opvallend is dat de nieuwe Mortal Kombat het beter op de PS2 doet dan op de NGC en Xbox. Zijn PS2 gamers vechtlustiger?
Tenslotte lijkt Splinter Cell z'n beste tijd te hebben gehad; zowel bij de Xbox als de PC is de game van de eerste positie weg.

PLAYSTATION 2

1	3	TENCHU WRATH OF HEAVEN
2	1	MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3	-	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
4	4	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
5	10	F1 2001
6	2	SILENT HILL 2 PLATINUM
7	6	MUSIC MAKER
8	-	THE GETAWAY
9	5	THE SIMS
10	-	TAZ WANTED

GAMECUBE

1	-	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
2	8	SONIC ADVENTURE 2
3	1	RESIDENT EVIL ZERO
4	3	SONIC MEGA COLLECTION
5	4	SUPER MONKEY BALL 2
6	2	PHANTASY STAR ONLINE
7	9	MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
8	6	SOCCER SLAM
9	5	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
10	10	ETERNAL DARKNESS

XBOX

1	-	LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS
2	9	METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
3	-	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
4	1	SPLINTER CELL
5	5	GHOST RECON
6	7	AGGRESSIVE INLINE
7	3	MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
8	2	RACING EVOLUZIONE
9	-	HOUSE OF THE DEAD 3
10	4	UNREAL CHAMPIONSHIP

GAME BOY

1	7	FINAL ROUND GOLF
2	1	ST. NEW DROIDS
3	-	CHU CHU ROCKET
4	2	MEDABOTS TYPE E METABEE
5	-	WOLFENSTEIN
6	8	PREHISTORIK MAN
7	6	INTERNATIONAL KARATE ADV.
8	4	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
9	-	LORD OF THE RINGS
10	-	SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDING

PC

1	2	COMMAND & CONQUER GENERALS
2	1	SPLINTER CELL
3	5	GHOST RECON
4	4	LIATH
5	3	SOLDIER OF FORTUNE SE
6	-	MORROWIND
7	6	MAHJONG
8	-	GRAND PRIX 4
9	-	PROJECT IGI 2
10	8	HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

WARCRAFT III THE FROZEN THRONE



De add-on voor Warcraft III met de ijzige subtitel komt grappig genoeg deze zomer uit. Vlak na de E3 moet The Frozen Throne het licht zien. We namen alvast de op papier aangekondigde goodies door die deze add-on de fans in het vooruitzicht stelt.

Een nieuwe Held voor ieder ras met unieke spreuken en mogelijkheden. Erg leuk maar hopelijk is de balans wel in orde voor de vier nieuwe Helden.

Veel nieuwe units aan alle vier de kanten. Ook dit wordt weer iets om naar uit te kijken, maar wederom is balans van allesbepalend belang.

Neutrale gebouwen met upgrades en items. Dit nodigt wederom uit tot verkennen al moet het geen powerup festijn worden.

Neutrale Heroes met spreuken die ingehuurd kunnen worden. Interessant maar ook hier is een overkill natuurlijk niet bevorderlijk voor de gameplay.

Verbeterde World Editor. Dit is top. Nu kunnen spelers nog beter hun campagnes zelf maken, compleet met tussenfilmpjes en voiceovers.

Nieuwe multiplayer maps. Dat zou eens tijd worden; er is nog geen gratis mapje gereleased sinds Warcraft III het licht zag.

Nieuwe verhaallijn en filmpjes. Dat zit ongetwijfeld weer helemaal goed wanneer de Night Elf Renegade Illidan en Death Knight Arthas beiden naar de Icecrown gletsjer afreizen, waarin de duivelse Lich King Ner'zhul gevangen zit.

Verbeterde multiplayer opties en nieuwe gamemodes. Eerst zien dan geloven.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Moet ik nog vertellen wie Miyamoto is? De enorme opkomst bij een recente signeersessie in Londen doet vermoeden van niet. Ongelooflijk hoeveel mensen er voor die 52-jarige Japanse spellenmaker in de rij stonden! Meer dan duizend fans verdrongen zich in de Virgin Megastores, trots zwaaiend met hun Nintendo-trofeeën.

Londen was voor Miyamoto het startpunt van een PR-trip door Europa en gelukkig liet de sympathieke spelontwerper naast de bekende verkooppraatjes ook wat aardige nieuwtjes vallen. Het begon met een bekentenis aan ondergetekende die uitmondde in een wereldprimeur op het Powerweb: er zit een geheel nieuw Zelda-avontuur aan te komen voor de Game Boy Advance! Net als de Oracle-games zal de game door Capcom worden ontwikkeld onder supervisie van Nintendo.

Ja, ik voelde me eventjes heel erg bevoorrecht als jochie uit Assen, dat Miyamoto dat zomaar aan mij had verklapt zeg! Gelukkig voor mijn vriendin werd mijn egotrip al snel onderbroken door een onthulling die Miyamoto deed in Frankrijk: Konami's Hideo Kojima werkt samen met Miyamoto aan een Metal Gear Solid-game exclusief voor de Cube! Tja, na zulk nieuws is de aankondiging van een nieuwe GBA-Zelda ineens niet meer zo hot natuurlijk. Laat ik, om me toch nog een beetje belangrijk te voelen, afsluiten met een primeurtje dat ik op ietwat geforceerde wijze verkreeg voor de PU. Hou je vast: Miyamoto overweegt een Kid Icarus-game te maken voor de Cube! Voor een goed begrip van dit nieuws, is het wel slim om onderstaande samenvatting van mijn gesprekje met Miyamoto even te lezen.

> "DAT MIYAMOTO DAT AAN EEN JOCHIE UIT ASSEN VERKLAPT ZEG!"

Jurjen: Komt er nog een Kid Icarus op de Cube?

Miyamoto: Mmm… misschien moet ik er eens met Namco over praten.

Jurjen: Zou tof zijn om die verticale speelstijl weer eens terug te brengen, dat je steeds hoger en hoger moet klimmen en zo!

Miyamoto: Zoals in Ice Climber bedoel je?

Jurjen: Ja precies!

Miyamoto: Ik zal er eens over denken…

Jurjen (beetje dreigend): Gewoon doen man!

Miyamoto: Eh… ja, eh… Volgende vraag?

Kijk collega's, zo maak je dus een primeur: dwing iemand gewoon om de game te maken die je graag aankondigt!

AANGEKONDIGD

Games die afgelopen maand werden aangekondigd. De sterren geven onze reactie op de aankondiging weer en niet de kwaliteit van het spel.
***: we zijn enthousiast
**: we zijn benieuwd
*: het laat ons koud

- **Enclave III**
  Action adventure XBOX / PC / NGC / PS2 **
- **The Italian Job**
  Race - Action XBOX / PS2 / NGC *
- **Soul Reaver 3**
  Action adventure PS2 ***
- **Spanx**
  ??? PS2 **
- **Lady Sidia**
  Platform GBA ***
- **Gran Turismo 4**
  Race PS2 ***
- **The Movies**
  Filmsim PC ***



- **Medal of Honor Pacific Assault**
  WO II shooter PC ***
- **Nieuwe add on Medal of Honor**
  WO II shooter PC **
- **Prince of Persia: The Sands of Time**
  Action adventure PC / XBOX / PS2 / NGC ***
- **Reservoir Dogs**
  Action PS2 / XBOX **
- **Amped 2**
  Snowboarding XBOX **
- **Onimusha 3**
  Action adventure PS2 ***
- **Cycling Manager 2**
  Sim PC *
- **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**
  RPG XBOX / PS2 ***
- **Advanced Wars 2**
  RTS GBA ***
- **Roque Squadron III**
  Flight action NGC **
- **Fall Out: Brotherhood of Steel**
  RPG XBOX / PS2 **
- **Gorky Zero**
  RTS-RPG PC **
- **Painkiller**
  Shooter PC **
- **Counter-Strike**
  Shooter XBOX ***
- **Skategame van Disney** (op Tony Hawk 4 engine) Extreme sports NGC **

COMMENTAAR: DE MOEIZAME START VAN ONLINE GAMING

[illegible]

VOORBEELDEN

Star War Galaxies [illegible]


Star Wars Galaxies

[illegible] **Timesplitters 2**
[illegible] **Shadowbane** [illegible]
Motor City Online [illegible]
Sony Online [illegible]
[illegible] **Xbox** [illegible]
[illegible] **Final Fantasy** [illegible]

The Sims Online [illegible]
Nintendo [illegible]
[illegible] **Microsoft** [illegible]
[illegible]

OORZAKEN

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]

JJ.


Motorcity Online

PRIJSVRAAG: WIN EEN ÉCHTE TATTOO

Deze maand hebben wij een heuse Primal tatoeage te geef. Een echte dus, zo eentje die niet weg te wassen is en je dus levenslang bij je draagt! Uiteraard moet je wel 18 jaar of ouder zijn wil je kans maken op deze prijs. We zien de boze mama's en papa's



anders hier al voor de deur staan. Naast de echte tatoeage krijg je ook nog eens de limited edition Primal game.
Natuurlijk komen wij als redactie even een kijkje nemen als de winnaar zijn tatoeage laat zetten (we verzoeken nadrukkelijk ook vrouwelijke lezers om in te zenden). Boris zoekt wel een mooie, professionele tent uit.
Voor de kids die jonger zijn dan achttien, hebben we vijf keer een tweede prijs: de game Primal plus op plaktattoo's en vijfentwintig lezers komen in aanmerking voor de derde prijs: Primal opplaktatoo's.
Wat moet je hiervoor doen? Heel simpel deze vraag beantwoorden:
Hoe heet de hoofdrolspeelster van Primal?
Nou da's makkelijk toch?
Stuur je antwoord naar:
Power Unlimited
o.v.v. Primal
Postbus 1914
2003 Haarlem
of mail naar prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Primal
Vergeet niet je leeftijd op het kaartje of in de mail te zetten.

ONLINE CONSOLE WAR

De fanboys gaan weer helemaal los. Gaat het nu niet meer over wat de beste console is, ditmaal zijn de online mogelijkheden van de drie het gesprek van de dag.
"Xbox Live heeft het beste netwerk", "Sony is gratis, Microsoft zijn geldwolven", "Nintendo komt tenminste met echte geoptimaliseerde online-titels"... Het ene na het andere ongefundeerde vooroordeel vliegt over het web. Ongefundeerd omdat niemand in de Benelux nog weet hoe alles precies in elkaar zit. Niemand heeft immers alledrie de systemen thuis staan en kan dus objectief testen wat de voor- en nadelen zijn. En dus weet niemand of Microsoft inderdaad te veel geld voor haar service vraagt. Niemand weet of het online netwerk van Sony weldegelijk helemaal gratis is. Niemand weet of Nintendo inderdaad die revolutionaire online games heeft.
Daarom gaan we in de volgende PU de drie consoles uitgebreid online testen. Zetten we netjes op een rij wat er wel en niet kan, wat je voor je geld krijgt en wat de vette games zijn. Pas daarna mag wat ons betreft de discussie losbarsten.

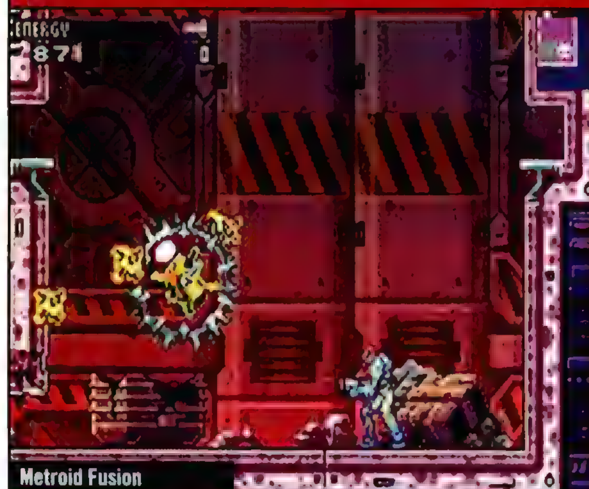
TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

PC

TITEL	CIJFER	NUMMER
Championship Manager 4	94	2003-02
C&C: Generals	91	2003-03
Rainbow Six: Raven Shield	90	2003-03
Sim City 4	89	2003-02
Splinter Cell	88	2003-03
DTM Race Driver	88	2003-04
Praetorians	86	2003-04
IGI 2: Covert Strike	85	2003-03
Unreal II: The Awakening	85	2003-03
Robin Hood	84	2003-02
Anno 1503	84	2003-03
Asheron's Call 2	82	2003-02
Silent Hill 2: Director's Cut	82	2003-04
Vietcong	82	2003-04
Warrior Kings Battles	81	2003-03
American Conquest	81	2003-04

GAME BOY ADVANCE


Metroid Fusion

TITEL	CIJFER	NUMMER
Metroid Fusion	92	2003-02
Zelda A Link to the Past/ Four Swords	90	2003-03
Tony Hawk Pro Skater 4	88	2003-02
Doom 2	85	2003-02
Rayman 3	85	2003-04
Street Fighter Alpha 3	80	2003-02

XBOX

TITEL	CIJFER	NUMMER
Panzer Dragoon: Orta	91	2003-03
NBA Street Vol.2	87	2003-04
NHL 2K3	87	2003-04
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	82	2003-04
Championship Manager 02/03	82	2003-04
Metal Gear Solid: Substance	81	2003-03
Morrowind: The Elder Scrolls 3	80	2003-02
Jedi Knight II: Jedi Outcast	80	2003-02
Shenmue II	80	2003-02
The Lord of the Rings: The Two Towers	80	2003-03

PLAYSTATION 2

TITEL	CIJFER	NUMMER
Splinter Cell	90	2003-04
War of the Monsters	89	2003-04
The Sims	88	2003-02
NHL 2K3	87	2003-04
NBA Street Vol.2	87	2003-04
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
Sly Raccoon	81	2003-02
Mortal Kombat Deadly Alliance	80	2003-02
WWE Smackdown: Shut Your Mouth	81	2003-03

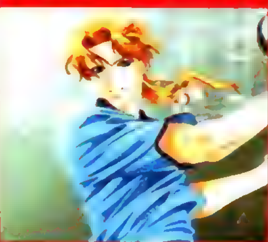
GAMECUBE

TITEL	CIJFER	NUMMER
Metroid Prime	88	2003-02
NHL 2K3	87	2003-04
Tony Hawk Pro Skater 4	86	2003-02
NFL 2K3	84	2003-04
NBA 2K3	82	2003-03
Phantasy Star Online Episode 1 & 2	82	2003-04
Monkey Ball 2	80	2003-03
The Lord of the Rings: The Two Towers	80	2003-03
Resident Evil Zero	80	2003-03
Bomberman Generations	80	2003-03

GAME BOY COLOR

TITEL	CIJFER	NUMMER
Hamtaro Ham-Hams Unite	80	2003-04

JAPANEWS



■ Dat gamen wel degelijk ook voor meisjes is, bewijst Boy's Love Scramble. Bekijk het plaatje maar eens; voor zo'n kanjer gaan de meisjes plat (toch?).

■ Maar games blijft natuurlijk een aangelegenheid voor de jongens. Dat blijkt maar weer uit het feit dat deze game, Love Hina Gorgeous, in Japan verschijnt. De screens zeggen wederom genoeg.



■ We dachten even dat onze sushi connectie een grapje maakte toen hij meedeelde dat een developer genaamd Broccoli een game zou maken. Maar hij was bloedserieus. Zal wel een biet 'm up worden.

■ Naast dat Polyphony Digital werkt aan Gran Tursimo 4 (met schademodel) werken ze ook nog aan een andere geheimzinnige game. Wat o wat kan het zijn?

■ C.A.T Cyber Attack Team is een game voor de Xbox. Hierin speel je met een soort katachtige schepsels die het opnemen tegen allerlei virussen etc. die zich in hun computernetwerk nestelen. Tien hoofdstukken lang moet je deze kwaadaardige virussen zien uit te roeien.

OUD NIEUWS

■ Tja, we hadden er op kunnen wachten. Halo 2 is uitgesteld en zal definitief 2003 niet meer halen. Reden, men wil dat de game beter wordt dan deel 1. Vooruit dan maar...

■ Ook Driver 3 zal waarschijnlijk een uitstel achter de naam krijgen. Ach, dat is inmiddels al bijna een eretitel. Overigens is volgens insiders de eerste Driver de reden dat The Getaway, die eigenlijk voor de PSX bedoeld was, jaren uitgesteld werd. Sony dacht het dik te gaan verliezen van die game.



■ Mogelijk maakt Microsoft zelf de racegame Lamborghini af. Het spel was oorspronkelijk van Rage, maar de Britten gingen onlangs op de fles.

■ Colin McRae 3.0 komt deze zomer uit op de PC. Please let it be, want we hebben goede racegames nodig op de grijze bak.

■ Demis Hassabis, de bedenker van Republic (wat een van de beste PC-games van 2003 belooft te worden) zal op de E3 een nieuw project aankondigen.

■ De wedstrijd van 'met je eigen kop in de cell shaded shooter XIII' loopt een maand langer omdat de game pas na de zomer uitkomt. Wil jij dus als eerste Nederlandse gamer vereeuwigd worden in een game, stuur je foto dan naar de PU-redactie.

■ Kopiëren tegengaan? Doe als publisher Empire. Die maakt van de eerste zending Warrior Kings: Battles een hele speciale, door er posters, een walkthrough-gids en een geschiedenisboekje bij te stoppen. Zeg maar een special edition voor de normale prijs.

■ Leuk onderzoek van SN Systems. Voor welk systeem programmeer je 't liefst? De uitslag is opmerkelijk met de PS2 op 1. Omdat je dan de meeste games verkoopt? Of is de nieuwe generatie dev-kits beter? De complete lijst: PlayStation 2 23%, SNES 19%, Xbox 16%, GameCube 12%, Dreamcast 8%, Genesis/Megadrive 7%, N64 7%, PSone 5%, Game Boy Advance 3%, Lynx 1%.

■ Het gerucht gaat dat FIFA-online exclusief naar de PS2 gaat. Dat zal Microsoft niet leuk vinden.

■ De ontwikkeling van MechWarrior 5 is (tijdelijk) stopgezet. Reden, men kan de hoge verwachtingen nog niet waarmaken.

■ Zone of the Enders: The Second Runner, die ander game van Kojima, zal in Europa extra missies, grafische demo's en ander opsmuk krijgen.

FINAL FANTASY CHRONICLES

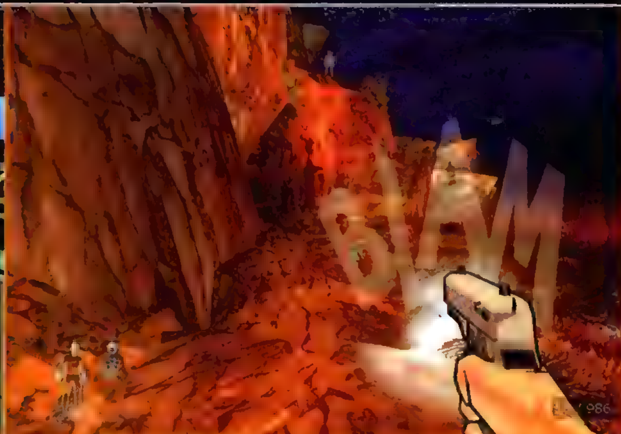
Wie: Game Designers Studio (dochterbedrijf van Square)
Waarop: GameCube
Wanneer: VS: November 2003, Europa: NNB
Waarom wel: Eindelijk weer eens een Final Fantasy op een console van Nintendo. De game belooft qua stijl meer terug te grijpen op de vroegere Final Fantasy's; minder 'stoer', meer fantasie. Het gevechtssysteem zal eveneens een nieuwe draai krijgen, er wordt zelfs gesproken over realtime battles!
Waarom niet: De koppeling met de GBA moet een essentieel onderdeel van de spelervaring worden. Betekent dit dat Cube-bezitters zonder GBA worden gepasseerd? Het zal toch niet? Wacht je tien jaar tot Final Fantasy terugkeert op een Nintendo-platform, heb je er meteen twee nodig? Laten we hopen dat we het toch nog niet helemaal goed hebben begrepen…






XIII

Wie: Ubi Soft
Waarop: Xbox, PS 2, PC, NGC
Wanneer: Zomer 2003
Waarom wel: Omdat deze stijlvolle comic met volwassen toon, first-person shooter knallen, sluipen en het paranormale combineert. En omdat alle actiegames van Ubi Soft de laatste tijd garant staan voor succes.
Waarom niet: Wie kent hier de strip XIII? Cell Shading is leuk maar het blijft een schietspelletje en daar zijn er al zoveel van. En de artistieke benadering zou ten koste kunnen gaan van de gameplay.




JAK II: RENEGADE




Wie: Naughty Dog
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Herfst 2003
Waarom wel: Het origineel was een niet te versmaden platformspelletje, dus dat is een mooi uitgangspunt. Bovendien is Jak II wat meer volwassen en zal de gameplay wat minder spring-elementen bevatten en wat meer actie-georiënteerd zijn.
Waarom niet: Onbalans dreigt wanneer de actie iets te nadrukkelijk aanwezig zal zijn.




DEVASTATION




Wie: Digitalo
Waarop: PC
Wanneer: Q2 2003
Waarom wel: Deze shooter maakt gebruik van de Unreal 2 technologie en claimt foto-realistische graphics, super gedetailleerde texturen, briljante A.I. en overweldigende werelden. Daarnaast kent de game veel en zeer realistische wapens maar tegelijkertijd samuraizwaarden, dolken en vette explosieven. Oh ja, en behoorlijk wat bloed. Lekker!
Waarom niet: Het wordt wel erg druk in het FPS genre. Het thema – kom in opstand tegen de autoritaire corporaties en hun knokploegen – klinkt niet echt origineel. Alles hangt af van de A.I. en het vooralsnog aangename cult sfeertje dat om de game heen hangt.




POWERSPY KORT

■ EA doet geen F1-games meer, de licentie was te duur. Hadden ze niet net als bij FIFA 2003 alleen Ferrari, McLaren en BMW kunnen contracteren? De rest doet er toch niet toe.

■ Een aantal pr-bureaus dat review-exemplaren per post verstuurt, verdenkt de Belgische post ervan bèta's te stelen. Wij hebben alvast een Vlaamse postbode aangenomen om toch op tijd te kunnen testen.

■ De self proclaimed Counter-Strike killer New World Order heeft alweer patch 4 achter de rug. En deel 5 komt eraan om de bugs uit patch 4 te halen. Misschien moeten we het telefoonnummer van Stichting Correlatie hier maar vermelden voor NWO-bezitters die inmiddels gek van frustratie zijn geworden.

■ China is behoorlijk pissig op EA Pacific omdat je in Command & Conquer Generals het Tiananmenplein kunt opblazen. Tja, moeten die Chinezen maar niet massaal kopiëren. Met EA valt niet te spotten.

■ J.J. maakte onlangs de kortste trip in de PU-historie. De perspresentatie van Empires: Dawn of the Modern World duurde nog geen drie kwartier. En daarvoor diende hij naar Londen te vliegen. Hij heeft nu maar een Nederlandstalig gidsje 'Wat vind je waar op Heathrow' geschreven in de zeven uur dat ie op z'n vliegtuig zat te wachten.

■ Volgens ons is de PU het enige blad dat



geen aandacht aan Idols heeft besteed. Niet cool genoeg. Nee, dan die Amerikaanse Idols-gasten. Een van de deelnemers is opgepakt nadat hij een man in een bar met één klap dood had geslagen. Kijk, dat lijkt al meer op een computergame.

■ De Xbox Live launch 13 maart te Utrecht was best leuk, alleen wie won toch de wedstrijd 'snelste tijd neerzetten met Moto GP'? Was dat niet de medewerker van het Nederlandse Xbox Magazine? En meldde hij niet na afloop dat ie de game nog nooit gespeeld had. Ja, ja.

■ En heus, we zijn geen slechte verliezers, we deden niet mee om de rest een kans te geven. Sportief toch...

■ Wij danken de NS bij deze voor de vertraging. Was de trein naar Parijs op tijd vetrokken dan hadden we geen preview van Commandos 3 gehad. Wie er zo laat was? Moeten we dat nu nog zeggen...

GAMERS EN SANDALEN

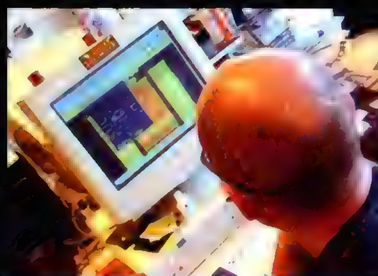


Dat developers er vaak niet al te hip uitzien en regelmatig zicht- en ruikbaar een goede douchebeurt kunnen gebruiken, weten jullie inmiddels wel, maar de wijze waarop de mannen van developer UDS uit Zweden (Futurama) er letterlijk bij lopen is verbijsterend.
Het begon al bij de ingang van hun kantoor. Daar stonden twee banken met schoenen. Blijkbaar mochten de heren niet met hun sneakers lopen op het prachtige Ikea-parket (no kidding, alles was van Ikea, tot en met de glazen). Maar in plaats van een paar lekkere elandhuidsokken, waren alle Bjørns, Knuts en Torstens verplicht sandalen te dragen... met hun sokken aan! En dan heb je toch echte moeite om die gasten serieus te nemen...



■ NEDERLANDERS SPELEN HET MEEST ONLINE

Kijk, dan heb je ons meteen wakker. En jullie waarschijnlijk ook. Verovert Nederland dan eindelijk een echte plek in de pikorde der gamers? Kunnen we eindelijk de Nederlandse driekleur met ere dragen op de E3?
Nee, want het bericht is op zijn zachtst gezegd een beetje verneukeratief. Er had namelijk moeten staan 'Nederlanders vervelen zich het meest tijdens werktijd' of 'Nederlanders maken het meest oneigenlijk gebruik van internet in de tijd van de baas'. Want het slaat namelijk op het spelen van Java- of Shockwave-games.
De Nederlander speelt gemiddeld twee uur per week, op plaats twee volgen de Zweden met 37 minuten. Bij de Belgen was het onmeetbaar laag. Niels wilde al meteen een paar Zuiderburen aannemen.



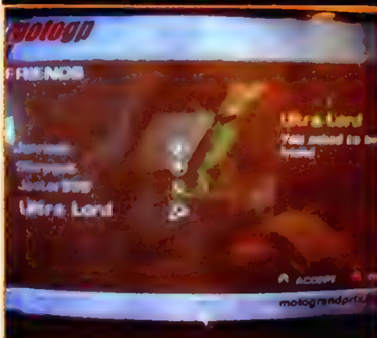
■ DE OORLOG IN IRAK EN GAMES

Bij het tikken van deze tekst weten we niet of de oorlog in Irak al afgelopen is of zich nog voortsleept. Laten we hopen dat alles snel voorbij is gegaan.
Voor die tijd hield de War on Terrorism van Bush de gamesbiz al bezig. Zo zijn developers van Desert-achtige shooters voorzichtig met hetgeen ze in hun spel stoppen. SCi meldde ons dat ze in Conflict Desert Storm 2 geen verwijzingen naar Irak zullen stoppen. Dat ligt te gevoelig in een groot deel van de wereld (lees Europa). In de VS



daarentegen vond de Amerikaanse afdeling van Take 2 het een prima plan om op de doos van hetzelfde Conflict Desert Storm een grote Amerikaanse vlag te plaatsen. SCi zag dat echter niet zo zitten.
Wie wel openlijk de aanval op de VS in beeld durft te brengen, is de Hezbollah. Deze terroristische groepering die vanuit Zuid Libanon opereert, wil een spel maken dat sterke gelijkenis vertoont met America's Army van de US Navy. Alleen zijn nu de Amerikaanse soldaten het haasje. Benieuwd of daar nog een perstrip voor komt.

■ EEN TYPEFOUT EN JE BENT DE LUL



Begrijpen doen we het wel, de vraag van Microsoft om slechts één keer een gamertag in te vullen voor Xbox Live. Ze hebben er echter geen rekening mee gehouden dat half de wereld latent dislectisch is, of gewoon ronduit slordig. Want er zijn nogal wat gasten die een tikfout in hun tag hebben gezet en die niet meer kunnen veranderen, met alle gevolgen van dien.
Neem nu deze post uit de nieuwsgroep microsoft.public.xbox.live:
Basically, I desperately need to change my gamer tag. I signed up for the service today through the bèta, as a Birthday gift for my son. He watches a cartoon called Jimmy Neutron, and wanted his gamer tag to be Ultralord, a character on that show. In my infinite wisdom, when I entered the gamer tag, I entered Ultra Lord.
I didn't think anything of it at the time, however once I began to play some games with other players; I began to receive some not so flattering remarks. Since Ultra Lord carries a religious connotation, I find I am offending several players within the user community. I really am very hesitant to let my son play his birthday present because I am afraid of the unkind things other players will say to him.
De tag veranderen kan trouwens wel, maar dat kost je 50 dollar. En daar heeft papa Ultra Lord misschien wel terecht geen zin in.

INSIDER


State of Emergency

Vorige maand schreef ik al hoe publisher Take 2/Rockstar het vorig jaar nodig vond om hun matige game State of Emergency mee te laten liften op het succes van hun top game GTA3. "Van de makers van GTA3", stond er te lezen in het promomateriaal van SoE. Daarmee insinuerend; 'Als je GTA3 leuk vond, dan moet je ook deze hebben want deze is door dezelfde mensen gemaakt.' Nou, mooi niet dus. Zoals we allemaal weten werden beide games gemaakt door twee totaal verschillende developers, maar alleen uitgebracht door dezelfde publisher en dat was blijkbaar genoeg om te doen alsof. En het werkte nog ook; SoE bereikte in verschillende landen de eerste plek van de charts, ongetwijfeld mede te danken aan deze non-informatie.
Een nieuw marketing dieptepunt voor de gamesindustrie, misleiding van de consument en eigenlijk ook nog eens een flinke belediging voor de echte makers van GTA3.

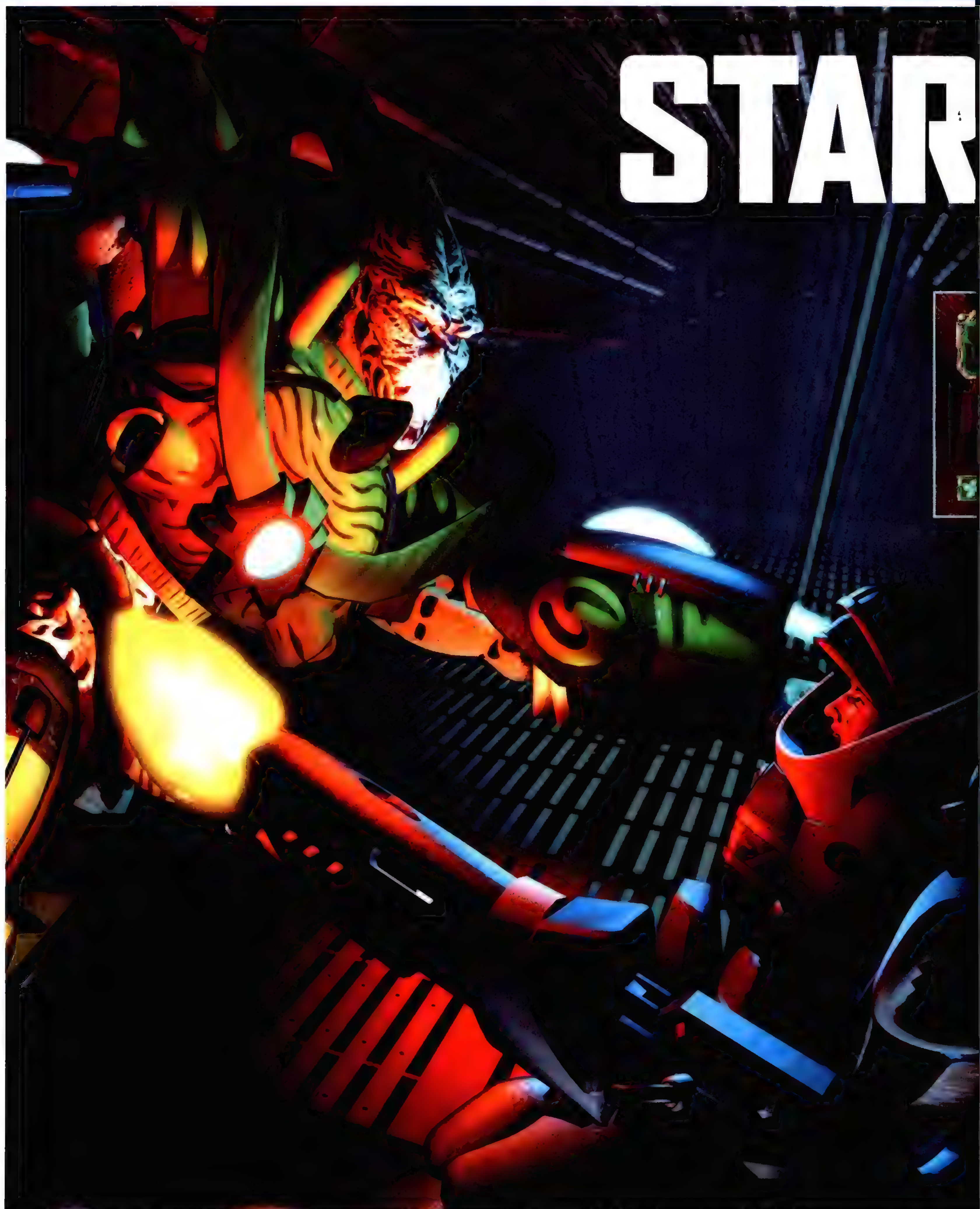
NOG VEEL MEER...

Maar Take 2 is natuurlijk niet de enige foute publisher of developer. Al jaren worden games toegeschreven aan mensen die er eigenlijk niets of niet veel mee te maken hebben of wordt de rol van een bekend persoon sterk overdreven in de hoop de game meer aanzien te geven.
Ooit gehoord van Eiji Aonuma? Juist ja, bijna niemand dus, en toch is deze man direct verantwoordelijk voor een van de grootste games van dit jaar: Legend of Zelda: The Wind Waker op GC. Maar uiteraard wordt de game weer eens vrijwel volledig toegeschreven aan Shigeru Miyamoto, Nintendo's top designer, bijna alsof hij in z'n eentje de hele game heeft gemaakt. Natuurlijk is hij bij het project betrokken geweest, maar zijn invloed is veel minder groot dan velen ons willen doen geloven.
En zo kunnen we nog wel even doorgaan: Peter Molyneux, design goeroe en dé bedenker van klassieker Populous? Dacht het niet (in ieder geval niet in z'n eentje), en ook Black & White is toch echt door meer dan dertig mensen gemaakt en niet door één man.
Dave Perry van Shiny (nu werkend aan The Matrix) de grote man achter cult hit MDK? Nee. Volledig gemaakt door wat nu Planet Moon heet (de makers van onder meer Giants), maar meneer Perry of de PR medewerker van Interplay vond het destijds nodig hem op te voeren als de schepper.
Ook nog een leuke: enig idee hoe groot de invloed is van beroemde schrijver Tom Clancy op bijvoorbeeld Tom Clancy's Splinter Cell? Ubi Soft beweert altijd dat Tom Clancy minimaal betrokken is als adviseur maar wij denken wel beter te weten. Meneer Clancy leent simpelweg zijn naam aan de game waardoor die beter verkoopt. That's all.

> "MENEER CLANCY LEENT SIMPELWEG ZIJN NAAM AAN DE GAME, WAARDOOR DIE BETER VERKOOPT."

TEAMWORK

Dus laten we het nou voor eens en altijd duidelijk stellen. Games worden gemaakt door een nauw samenwerkende groep van creatieve mensen, die vaak zo hecht verbonden is met de game dat als een van die groepsleden faalt, dit desastreus kan zijn voor de game.
Maar omgekeerd is het echt niet zo dat als het hele team matig is, één figuur er een fantastische game van kan maken.
Dus voortaan gewoon al die persoonsverheerlijking lekker achterwege laten en vaker stil staan bij het feit dat als er een top game uitkomt, deze gemaakt is door een topTEAM, en niet door één zogenaamd genie.


STAR



CRAFT GHOST

Blizzard goes consoles





Gadverdamme wat zijn dat? Het lijken wel weekdieren maar dat kan niet want het is weekend

Een nieuwe game van Blizzard betekent altijd twee dingen: we hebben (op papier) met iets heel speciaals te maken en de releasedatum is hoogst onzeker. Deze keer betreft het Starcraft Ghost; een action-stealth game voor consoles die zich afspeelt in het Starcraft universum.

Zeg je Blizzard, dan denk je automatisch aan de imposante staat van dienst van deze ontwikkelaar die games voortbracht als Diablo, Warcraft en Starcraft. Stuk voor stuk toppers in hun genre, nog altijd gedragen op handen door de achterban en inmiddels al vele malen nageaapt door derden.
Tegelijkertijd heeft Blizzard er een handje van om games voortdurend uit te stellen, hetgeen menig fan tot wanhoop drijft. Toch zou ik (in dit geval gamejournalist én fan) het niet anders willen. Blizzard laat een game nu eenmaal niet de deur uitgaan als deze nog rammelt of onvolledig is. Een werkwijze waar andere developers een voorbeeld aan mogen nemen. Zo zal het gaan met World Of Warcraft, met Warcraft III: The Frozen Throne en ook met Starcraft Ghost; de jongste telg uit de Blizzard kluizen.
Uitstellen is geen risico meer voor Blizzard, de games vliegen iedere keer toch weer over de toonbank, al kleeft er wel een ander risico aan Starcraft Ghost: de game komt alleen uit op de consoles en niet op de PC.
Bovendien is het jaren geleden dat Blizzard iets met spelcomputers deed. Hebben ze de knowhow, de mankracht, de touch en de voelsprieten om Xbox, GameCube en PS2 bezitters net zo massaal naar hun games te laten hollen, zoals ze dat sinds jaar en dag bij de PC community doen?
Om een antwoord te krijgen op al deze vragen, tufte ik per trein naar Parijs waar Bill Roper (de big boss himself) zijn nieuwste kindje ten doop hield.

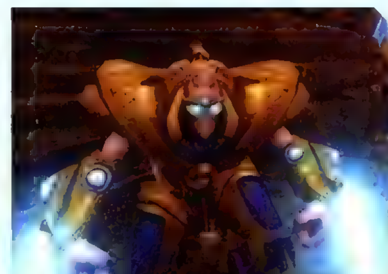
NOVA

Starcraft Ghost draait om de Ghost-commando Nova, een black-op die we als unit kennen uit de strategiegame Starcraft.
Deze keer koos Blizzard voor een vrouw. Niet omdat ze blond en goed gevuld is (oké, een beetje dan), maar omdat er al te veel bad ass commando's in te veel eenheidsworstspelletjes rondrennen en hun machinegeweren leegknallen.
Blizzard maakt dankbaar gebruik van de achterstand in emancipatie in gamecharacters, waarbij ook de cinematics en tussenfilmpjes onze Nova temidden van stoere Marines plaatst. Ze moet zichzelf meerdere keren bewijzen tegenover de door hun testosteron gedreven soldaten die ze bijstaat met listigheid, vuurkracht, stealth, informatie en explosieven.
Nova is overigens niet zomaar een Ghost, ze is de crème de la crème van deze speciale eenheid én protégé van Hauler. Deze dude is de leider van het commandocentrum. Hauler heeft Nova getraind, gedrild en opgeleid tot het beste wat de mensheid in kan zetten tijdens black ops, en via radiocontact communiceren de twee met elkaar. Dat Nova daarbij het lang niet altijd eens is met Hauler's orders, zorgt voor een extra spanning die naar het einde toe zelfs tot een dramatische climax dreigt te leiden.

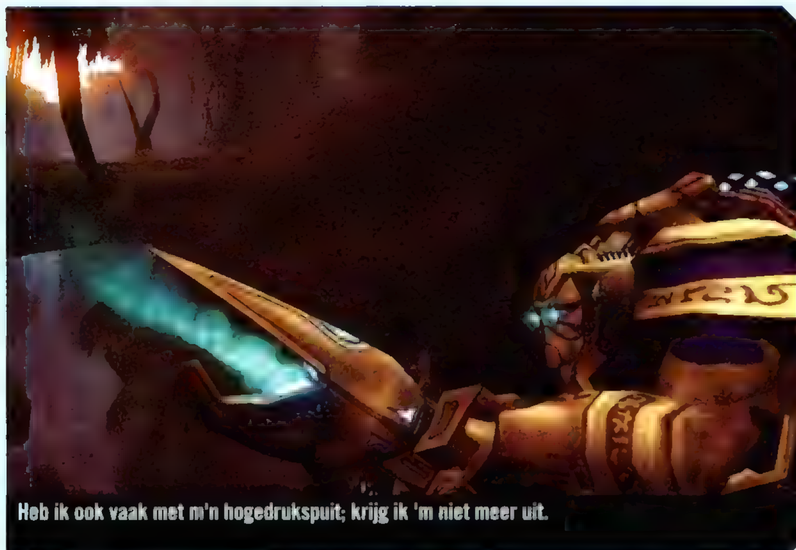
"FANS VAN MGS, SPLINTER CELL EN METROID ZULLEN ZICH IN DEZE GAME ALS EEN VIS IN HET WATER VOELEN."

PSIONIC POWERS

Nova is de heldin van de game en een heldin moet uitblinken. Daarbij is de ontwikkelaar niets te gek, hetgeen Nova tot een waanzinnig veelzijdig karakter maakt. Ze beschikt over vele vaardigheden, wapens en skills, echter veel vaardigheden zijn slechts tijdelijk te gebruiken en ook de wapens zijn gelimiteerd. Dit alles ter bevordering van het gebruik van stealth en tactiek.
Een belangrijke eigenschap van Nova zijn haar psionic powers. Enkele van deze powers zijn cloak, sight, speed en sound. Cloak laat Nova onzichtbaar opgaan in de omgeving, ze wordt transparant en neemt als een kameleon de kleur van de setting aan. Staat ze dicht bij een waterval of rivier, dan zal ze nagenoeg onzichtbaar opgaan in het opstuivende water. Terwijl gras en bomen haar een mosgroene, danwel bruine gloed geven. Een superfraai effect dat onmisbaar is in zwaarbewaakte gebieden.
Cloak kost echter energie dus je kunt deze power niet onbeperkt gebruiken. Hetzelfde geldt voor sight, speed en sound.
Via sight kan Nova vijanden van verre spotten in een soort thermal view. En met de juiste informatie (waarover later meer) kan ze in sight bijvoorbeeld zwakke plekken van de tegenstander te zien krijgen. Handig om te weten waar ze haar sluipschutter vizier op moet richten.
Speed is ook erg cool en werkt als een soort Bullet Time, maar dan an-



"Zo hufter, ik hoop dat je kop er af rot en in het riool rolt, zodat de ratten er op kunnen schijten. Verder niks persoonlijks hoor."


Heb ik ook vaak met m'n hogedrukspuit; krijg ik 'm niet meer uit.

ders. Nova rent normaal en richt normaal maar haar tegenstanders reageren in slow motion. Zo kun je makkelijker vijanden omleggen en tegelijk is het erg fraai om te zien hoe de kogelhulzen nog in de lucht hangen terwijl je zelf door die dwarrelende hulzen en kogel-rooksporen heen rent.

ONDERSTEBOVEN SNIPEN

Nova is super lenig. Ze klimt en klautert als een slangenmens overal op en tussendoor waarbij wall climbing, richeltjes klimmen, springen en hangen dagelijkse kost is.
De coolste move is ongetwijfeld de mogelijkheid om altijd en overal te snipen. Klautert Nova aan een stoompijp dan klemt ze haar benen om die pijp heen en kan ze ondersteboven de omgeving afturen via haar sluipschuttergeweer, om zo de vijand in hangende houding van een extra lichaamsopening te voorzien. Zo gaat het ook met ladders. Nova steekt haar beide beentjes door de tralies, hangt achterover op haar kop, terwijl ze zonder moeite haar sluipschuttersgeweer trekt. Zo kun je vanuit de meest bizarre houdingen silent kills maken. Coolheidsfactor 10, dames en heren!
Diverse canisters met explosief materiaal zoals bommen, granaten, sticky bombs en nog veel meer zijn op haar gun te zetten. Al zijn deze

COOLHEIDS

BLIZZARD & CONSOLES

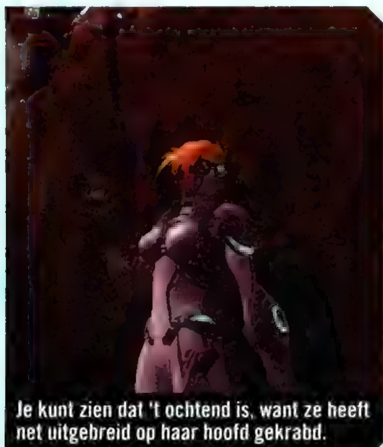
Blizzard heeft in het verleden wel vaker met consolegames gestoeid. Zo werd Starcraft naar de Nintendo 64 gepoort maar dat was geen succes, mede door de interface en de lastige controles.
The Return Of The Lost Vikings kwam uit in 1997 op de SNES en deed wél goede zaken.
Drie jaar daarvoor was er nog The Death and Return of Superman (Genesis, SNES), een titel die al weinig goeds doet vermoeden. Dit vage beat'em up adventure wil Blizzard het liefst zo snel mogelijk vergeten.
Bovendien komt Blizzard binnenkort met drie oude titels op GBA; te weten Rock 'n Roll Racer, Lost Vikings (nu uit) en Blackthorne.


"Ik heb haar in m'n vizier!" "Huh, wie?" "Nee, ik bedoel m'n pony." "Waaat Dierenbeul!"

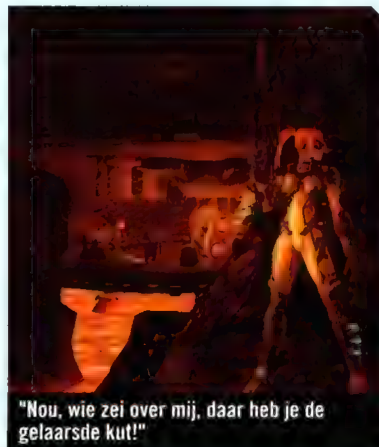
stevige opzetstukken schaarser dan je reguliere kogels uiteraard.
Een andere nifty feature van je geweer is identify. Dit lijkt qua uitwerking een beetje op het vizier van Samus uit Metroid Prime. Via een rode laserstraal kun je op een vijand richten en vervolgens zal het hoofdkwartier de vijand inscannen, onderzoeken en terugkoppelen naar je PDA. Zo krijg je informatie over het wezen dat je 'onder schot' houdt en kun je die vervolgens strategisch gebruiken.
Alles wat geïdentificeerd kan worden, kun je op deze manier inscannen. Dit werkt vaak ook met afweergeschut: je spot en identificeert een automatische turret, vervolgens bepaalt headquarters de locatie, daarna schakel je een airstrike in die de turret tot schroot bombardeert.

CALL DOWNS

Dat laatste brengt me bij de 'call downs', iets dat ook is overgenomen uit de RTS Starcraft. Was deze functie in de strategiegame beperkt tot het inroepen van een zware airstrike, hier kun je er veel meer mee doen.
Zo kun je een call down doen voor een gifbom, voor een identificatiebom (deze uncloakt gecloakte vijanden), kun je een freeze call down aanvragen (vijanden bevriezen tijde-


Je kunt zien dat 't ochtend is, want ze heeft net uitgebreid op haar hoofd gekrabd.


Ik zou ook vreemd opkijken als er iemand in m'n nek zat te poepen.


"Nou, wie zei over mij, daar heb je de gelaarsde kut!"

BLIZZARD • NIHILISTIC SOFTWARE • VIVENDI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.BLIZZARD.COM/GHOST

lijk) of vraag je een allesverwoestende nuke aan, die natuurlijk zeer zelden kan worden ingezet. Ook de andere call downs zul je niet te pas en te onpas kunnen inzetten; het zijn schaarse wapens die je af en toe aanvraagt óf verdient door bonussen te unlocken. Bijvoorbeeld door een missie te volbrengen zonder ook maar een vijand om te brengen.

STARCRAFT SETTINGS

Was C&C: Renegade een 3D versie van Command & Conquer, Starcraft Ghost wil veel meer een third-person action-stealthgame zijn tegen de achtergrond van Starcraft. De

MINIGAMES

Als een echte allround Ghost zal Nova ook menig computer mogen hacken en machine bedienen. In plaats van een balkje te vullen (IGI 2) of gewoon op een knop te rammen (Splinter Cell), laat Blizzard haar inventiviteit zien. Hacken en sloten openen komen hier in de vorm van grappige, arcade minigames.
Eén variant is via de actieknoppen van je controller binnen een bepaalde tijd de juiste kleurlijn te spiegelen aan een voorbeeld. Je mag een aantal fouten maken, maar bereik je de 100% dan blijft de keypad of PC in kwestie afgesloten en zul je een andere manier moeten

namelijk nog flink gepoetst worden aan diverse grafische onvolkomenheden én de A.I.. Ook de camera is nog lang niet zoals die zou moeten zijn en dat is funest in dergelijke games.
Blizzard is daarvan doordrongen getuige de uitspraak van Bill Roper: "Desnoods komt de game een jaar later uit, maar de camera moet goed werken."
De verhaallijn zal volgens Roper alles behalve voorspelbaar zijn waarbij plotwisselingen, ontknopingen en karakterontwikkeling de gamer een warm gevoel van binnen moeten geven.
Deze mooie beloften en m'n voorzichtige, positieve eerste ontmoeting

STARCRAFT 2?

Veel PC bezitters zullen not amused zijn vanwege het feit dat Starcraft Ghost niet op PC verschijnt en dat Starcraft 2 nog lichtjaren van hen verwijderd is. Toch betekent SG voor Xbox, PS2 en GameCube niet dat een vervolg op de scifi RTS van de baan is. Integendeel zelfs. Bill Roper: "Starcraft Ghost vervangt op geen enkele wijze de RTS franchise. Het is een pure console game die zich afspeelt in het Starcraft universum. Het betekent op geen enkele manier dat we de PC laten liggen. We zullen altijd PC games blijven maken en ook die gamers zullen vroeg of laat weer met Starcraft in aanraking komen. Alleen niet in de vorm van SG".

FACTOR 10

Starcraft kenner zal zich ook verheugen om te zien hoe de Zerg, Terran en de Protos up, close & personal in beeld komen. De verschillende planeten en gebieden zullen de Starcraft fan van het eerste uur eveneens aanspreken, maar ook gamers zonder die achtergrond (maar wel fan van MGS, Splinter Cell en Metroid) moeten zich in deze game als een vis in het water voelen.

bedenken.
Een andere minigame was het hacken van een computer waarbij je oplichtende nullen en enen om moest draaien om de juiste code te breken. In een soort Matrix scherm - waarin lijnen van nulletjes en eentjes van boven naar beneden (en andersom) scrollen - is het zaak om zo snel mogelijk de foute 1-tjes tot een 0 te klikken en vice versa. In het begin scrollen de cijfers en kleuren

> "MEN IS ZICH GOED BEWUST VAN DE FOUTEN DIE WESTWOOD MET RENEGADE MAAKTE."

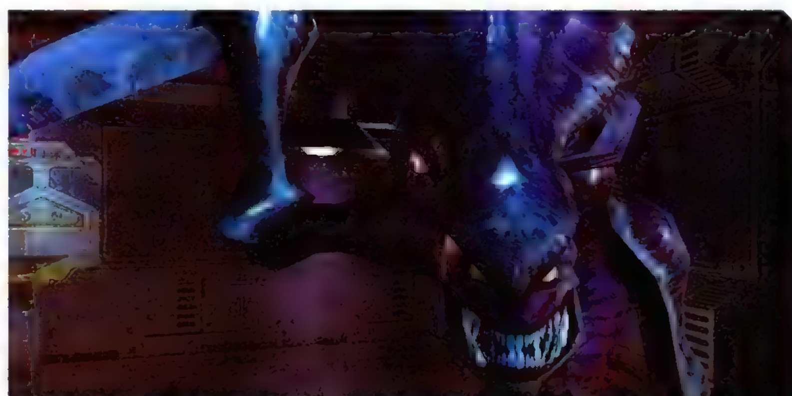
Blizzard lijkt zich goed bewust van de fouten die Westwood heeft gemaakt met Renegade en gaat veel meer uit van de mogelijkheden die het Starcraft universum an sich biedt, dan geforceerd een 3D variant van haar RTS te willen maken. Diversiteit is dan ook troef, waarbij Nova het ene moment zo stil als een muis door een jungle met zwaarbewapende Protos moet sneaken, om het volgende moment mariniers ter zijde staan bij een aanval van honderden Zergs.
Zo'n laatste missie is actie all the way, maar ook hier heb je verschillende manieren om de klus te klaren, iets wat ook geldt voor de meer stealthy missies.

nog relaxed van boven naar beneden maar later in het spel gaat het steeds sneller en sneller en krijgt het begrip vingervlugheid een nieuwe dimensie.

EERSTE INDRUK

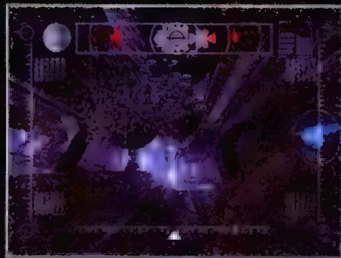
De eerste kennismaking met Starcraft Ghost maakte me erg nieuwsgierig naar het eindproduct. Nova lijkt een soort mix tussen Samus, Sam Fisher en Snake (wat is dat met al die 's'-en?) te worden waarbij typische Starcraft elementen haar toch eigengereid neerzetten.
Wetende dat de game nog minimaal zes maanden van ons verwijderd is, heeft Blizzard genoeg tijd om de puntjes op de i te zetten. Er moet

met de game in alpha stadium, doen me hopen op een snelle uitgebreidere kennismaking met Starcraft Ghost. Al hoop ik van ganser harte dat het uiteindelijke product volledig goedgekeurd de winkels in gaat, in plaats van perse de Kerst-koopgekte dit jaar te willen bijwonen.
Het worden spannende tijden... voor Blizzard én Blizzard fans.


"Ik hoop dat ze je met je smoel aan de vangrail vastnaaien, zodat al je tanden uit je bek worden gereden, kun je lekker de hele week pap eten. Verder niks persoonlijks hoor."

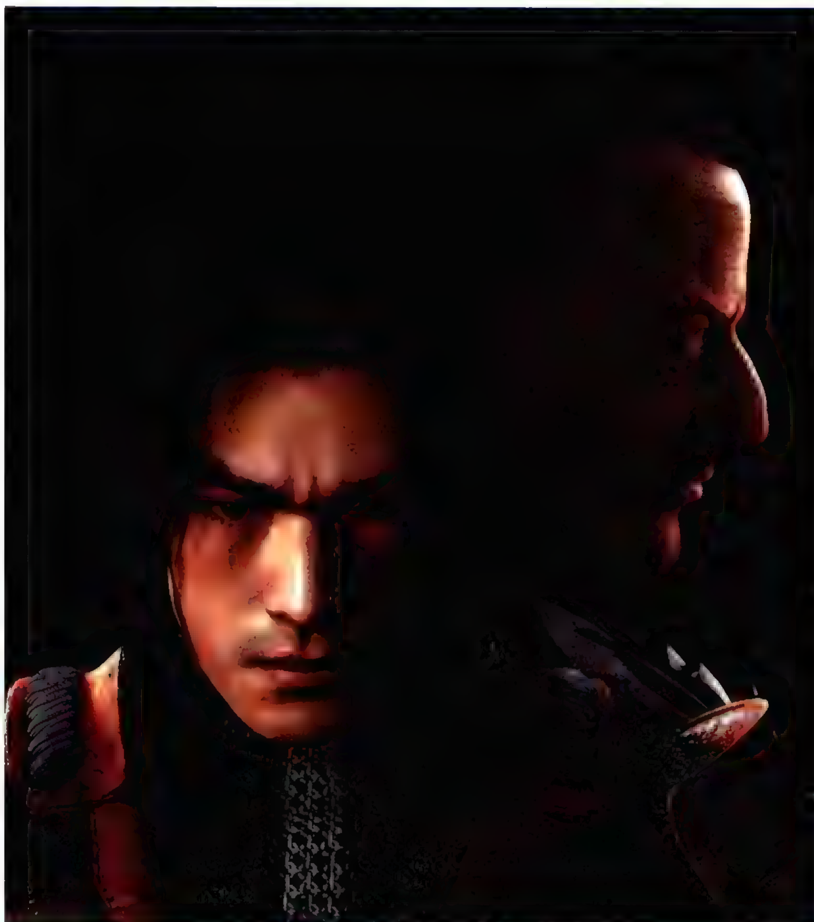

Lekker strak grietje. Nee dan m'n zus; die lag laatst aan 't strand te zonnen, probeerde iemand van GreenPeace haar terug in zee te duwen.

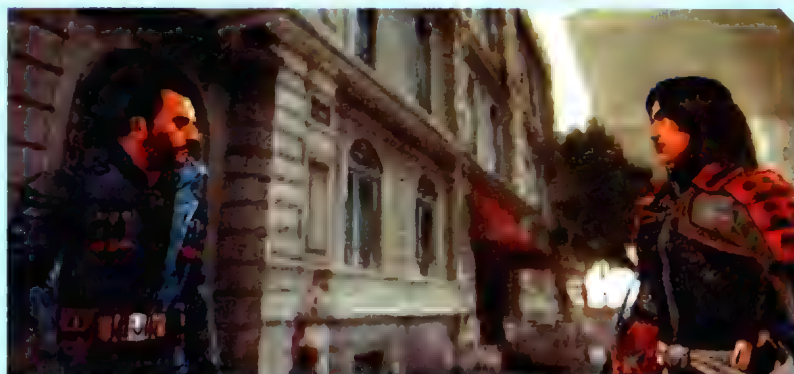
VERWACHT: Q4 2003











Hoofdstuk 12: waarin onze held wordt geconfronteerd met de naar knoflook meurende, wijn zuipende, chagrijnige, onbetrouwbare, grootneuzige, arrogante, betweterige Fransoos.



Hoofdstuk 1: waarin het gevecht met een vierbenige demoon zich gevaarlijk dicht bij een prachtige Renault afspeelt.

ONIMUSHA 3

■ ***Onimusha 3 mikt op de casual gamer, blijkt uit de onlangs door ons bezochte persmeeting in Parijs. Capcom trekt alles uit de kast om van het derde en tevens laatste deel in de Onimusha serie een knaller te maken.***

De verkoop van de Onimusha serie valt in Europa en Amerika tegen. Dit in tegenstelling tot Japan waar de game veel meer aanspreekt dankzij de verhaallijn die doordrenkt is van feiten en gebeurtenissen uit de Japanse historie en de hoofdrolspelers die in Japan wereldberoemd zijn. Zo vertolkte de bekende Japanse acteur Takeshi Kaneshiro in deel 1 de rol van Samanosuke, in deel 2 zagen we Yusaku Matsuda in de rol van Jubei Yagyu en voor deel 3 keert Takeshi weer terug.

PARIJS

Om nu ook Amerikaans en vooral Europees succes te boeken, voegt Capcom enkele voor ons aansprekende zaken toe. Zo zal Onimusha 3 deels spelen in het Parijs van 2004 en heeft Jean Reno (bekend uit films als Leon, Ronin, Wasabi) zijn smoelwerk geleend voor hoofdrolspeler Jacques Blanc.
Keiji Inafune heeft gekozen voor Parijs vanwege de fraaie architectuur van de gebouwen en het feit dat de Franse Lichtstad ook bij veel Japanners bekend is.
De keuze voor acteur Jean Reno (Bruce Willis wilde te veel geld) is ook begrijpelijk. Niet alleen is Inafune zelf fan van het acteerwerk van Reno, de acteur is in Japan ook bekend van (frisdrank) commercials.

RUSTIGE VEERTIGER

Er zit echter meer achter deze keuze. Zo wilde Inafune twee totaal verschillende helden wat betreft karaktereigenschappen. Zo is Samanosuke de op wraakbeluste mooie jongeman die het zwaard hanteert en Jacques de rustige veertiger die een voorliefde heeft voor geweren.
Op deze manier krijgt de speler twee verschillende speelstijlen, iets wat op dit moment het dual hero system wordt genoemd.
Over het verhaal en hoe de twee elkaar ontmoeten was nog niets bekend. Wel verraadde de vertoonde film dat er een soort tijdreis element in het spel zit verwerkt en dat Jacques het niet alleen bij geweren houdt maar ook een soort zweep in handen krijgt. Dit wapen fungeert naast demonen doder ook als hulpmiddel om als een Indiana Jones van platform naar platform te slingeren.

DRIEDIMENSIONAAL

Een van de meest opmerkelijke veranderingen in de Onimusha serie is de keuze om over te stappen naar driedimensionale achtergronden in plaats van de pre-rendered backgrounds. Inafune beloofde ons echter plechtig dat de kwaliteit van de 3D achtergronden vergelijkbaar zijn met de pre-rendered achtergronden. Deze overstap betekent ook dat de game op een iets andere manier gespeeld wordt dan dat we gewend waren; er zal in dit laatste deel gebruik gemaakt moeten worden van de analoge stick in plaats van de vierpuntsdruktoets.

COMMERCIEEL SUCCESJE

Artistiek gezien lijkt de Onimusha serie op save te spelen; alle keuzes zijn gemaakt om Onimusha 3 nu eindelijk een commercieel succes te laten worden. Wellicht lukt dat, al vraag ik me af of de heer Jean Reno daar nu veel aan bij zal dragen; de keus voor het knokken tegen demonen in Parijs lijkt wat dat betreft slimmer. ◄

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Naast Onimusha 3 werd ook nog een andere Onimusha titel getoond: Onimusha Buraiden (Blade Warriors).
Het betreft een, los van de serie staand, pseudo-3D vechtspelletje (1-4 spelers) met karakters uit Onimusha (met uitzondering van deel 3).
De karakters laten zich met de bekende controlls besturen en er kan naar drie niveaus bewogen worden. Ieder karakter heeft zijn eigen special moves en er kan ook weer ziel gezogen worden.
Onimusha Buraiden, dat begin 2004 wordt verwacht, lijkt echter vooral een (inspiratieloos) zoethoudertje totdat Onimusha 3 op de markt verschijnt.



Hoofdstuk 5: waarin Spider-Man z'n blauwe zwaard terugvindt, een knap grietje letterlijk te hulp schiet en iemand een touwladder uit z'n broek laat hangen.





The making of
MEDAL OF HONOR RISING SUN & PACIFIC ASSAULT

Eigenlijk dachten we dat we pas tijdens de E3 info over een nieuwe Medal Of Honor game zouden krijgen. Tot we ineens een uitnodiging kregen om naar San Francisco te komen en als een van de eersten het nieuwe spel in wording mochten aanschouwen...

Gamejournalisten zijn verwend. Ze krijgen als eerste op deze aardkloot speelbare codes te zien, soms zelfs meer dan een jaar voor release. Ze verrijken zichzelf aan gamegoodies en gaan lopen piepen als de t-shirts er alleen nog maar in medium zijn. Ze lopen op fora betweterig te doen want ze hebben geen sociaal leven. Gamejourno's... het is het ergste soort.
Natuurlijk overdrijf ik, maar er zijn genoeg types die zich gedragen zoals ik net heb aangegeven.
Op de dag dat je mij op zo'n instelling kan betrappen, stop ik met mijn vak en ga ik iets anders doen.
Op de dag dat ik niet meer kinderlijk enthousiast kan worden wanneer een nieuwe game op de deurmat ploft, hou ik er mee op. Het enthousiasme over videogames gaat, als het goed is, hand in hand met een gezonde kritische blik en een flinke dosis relativeringsvermogen maar dan niet met de insteek van 'seen it, been there, done that' en waar is het bier?
Deze overpeinzing kwam bij me op toen ik onlangs in San Francisco was en het overenthousiaste team van EA bezig zag tijdens hun wereldpremière van Medal Of Honor: Rising Sun (consoles) en Medal Of Honor: Pacific Assault (PC). Geen gelikt gerenderde filmpjes, maar een echt inkijkje; een blik achter de schermen waarbij echte soldaten, legerconsultanten en programmeurs de handen ineen hadden geslagen om een epische en overtuigende oorlogssfeer neer te zetten en tegelijkertijd te entertainen.
Over de gameplay als zodanig kan ik in dit stadium nog weinig zinnigs zeggen maar het was een van de beste en meest interessante presentaties uit mijn negenjarige carrière als gamejournalist.

POTLOOD-TEKENINGEN

Op een niet nader te noemen Nederlandse gamewebsite werd door een niet nader te noemen persoon onlangs de stelling geponeerd dat perstrips een dubieuze invloed op journalisten zouden hebben. De presentatie van de nieuwe Medal Of Honor games liet maar weer eens zien dat deze columnist duidelijk geen kennis van zaken heeft en hij de journalistieke waarde van perstrips enorm onderschat.
Wat had EA namelijk gedaan? In plaats van een gelikt introfilmpje te tonen waarna je nog steeds niet weet waar de game over gaat en wat de gamer kan verwachten, had men van een missie (Midnight Raid On Guadalcanal,) de storyboards achter elkaar geplakt, voorzien van stemmen en geluid. Wat volgde was een soort statische, potloodtekening film waarbij stille afbeeldingen elkaar opvolgden, vergelijkbaar als in sommige videoclips.


Storyboard van de Guadalcanal missie, niet te verwarren met de Lanacladaug missie die je in omgekeerde volgorde speelt.



Toch was het effect er niet minder om. We zagen een groep soldaten in het holst van de nacht door de jungle sluipen, in een bootje stappen, een kamp naderen, in een hinderlaag gelokt worden, vuurgevechten houden, installaties opblazen en nog veel meer. Iedereen was muisstil en keek ademloos naar het scherm. En dit waren slechts tekeningen.
Daarna werd een hele ruwe versie van Rising Sun getoond. Deze PS2-versie was niet meer dan tien weken jong. De game ligt pas aankomende herfst/winter in de shops, toch werd er al duidelijk waar EA met de MoH games naartoe wil, maar daarover straks meer.

HELS KARWEI

Natuurlijk werd ook ik geconfronteerd met de standaardfeitjes en weetjes. De levels, de wapens, de gameplay enzovoorts. Maar ik wil jullie eerst vertellen hoe de mannen van EA te werk zijn gegaan voor deze game(s).
Allereerst is de strijd met Japan tijdens WO II, want daar hebben we het hier over, een totaal andere dan die in Europa gevoerd werd. Andere wapens, andere uitrustingen, een ander klimaat en een totaal andere tegenstander. Om dit te doorgronden heeft EA tonnen research gedaan, ooggetuigenverslagen uitgeplozen en is men serieus in de boeken gedoken. Een team is zelfs meerdere keren naar Japan, Birma en de Filippijnen gegaan om daar opnames te maken.
Zo zag ik op een video hoe een sound-engineer met een microfoon een stromend junglebeekje aan het tapen was. Het zijn van die subtiele details die je al gamend zo vaak over het hoofd ziet maar die o zo bepalend zijn voor de authentieke sfeer van de game.
En de nieuwe MoH games willen zeer authentiek zijn; alle uniformen, wapens, voertuigen, steden en locaties zijn gechecked en worden de komende maanden tot leven gewekt in gamevorm. Een hels karwei.

NIET ONLINE?

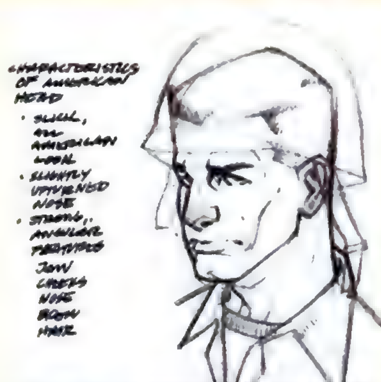
Opvallend dat men nu al wist te melden dat de consoles versies van de nieuwe Medal Of Honor alledrie niet online gaan. Dus geen Rising Sun op Xbox Live, je PS2 of GameCube. Dit is op zijn zachtst gezegd vreemd, al sluit EA online gameplay van MoH op consoles in de toekomst geenszins uit. De PC versie gaat uiteraard wel online.

"WAT DE OMAHA BEACH LANDING IN ALLIED ASSAULT WAS, WORDT DE PEARL HARBOUR AANVAL IN DE NIEUWE MOH GAMES."

YES, MY CAPTAIN

Gelukkig kan het team rekenen op Captain Dale Dye. Deze oorlogsveteraan is achter in de vijftig en verdient de laatste jaren een dikke boterham met het adviseren van de entertainment industrie. Het was Dale Dye die Steven Spielberg adviseerde tijdens de film Saving Private Ryan en hij werkt(e) nauw samen met de makers van alle MoH games.

De man gebruikt zijn ervaring (hij heeft drie Tour Of Duty's in Vietnam gedaan, is dertien jaar marinier geweest en onderscheiden met onder andere drie Purple Hearts) om de levels te maken.
Hoe ze dat doen? Ze pakken een zandbak, plastic poppetjes, legoblokjes, touwtjes en stokjes en vervolgens gaan ze aan de slag. Zo kunnen Dye en de ontwikkelaars met elkaar discussiëren over wat de beste opbouw is voor een level, welke routes er mogelijk zijn, waar de obstakels zijn, wat de line of sight wordt et cetera.
Dye: "Door van bovenaf naar een speelomgeving te kijken, zie je direct waar de knelpunten liggen en wat de mogelijkheden zijn. De zandbak methode werkt perfect want we kunnen alles ad hoc aanpassen en veranderen."



Van schets...



...tot ...



...character.

JAPAN SLAAT TOE

Oké, genoeg over de totstandkoming van het spel, waar draait het allemaal om in de nieuwe Medal Of Honor?
Ter verduidelijking, Pacific Assault is de opvolger van Allied Assault en Rising Sun is dat voor Frontline.



De levels spelen in Japan, Birma en de Filippijnen. Aan de nerf van de palmbladeren te zien, is dit Birma.



Niet iedereen voelt zich te oud om in de zandbak te spelen.



Dale Dye is niet alleen adviseur maar straalt ook de belangrijkste levels in.



Beter mikken makker, anders word je nooit een oorlogsveteraan.

MEER ALLIED ASSAULT

Voordat we Japanners over de kling mogen jagen in dampende jungles vol muskieten, kunnen we eerst aan de bak in Italië en Afrika. Deze zomer kunnen we namelijk een tweede add-on voor de PC game Medal Of Honor: Allied Assault verwachten. De makers beloven intense actie én meer levels en meer netto uren gameplay. En dat is ze geraden want Spearhead was beschamend kort!
De missies vinden plaats met de Partizanen in de Italiaanse bergen, alsook het hete zand van Afrika waar tanks een beslissende rol gaan spelen.

Twee games met grote overeenkomsten maar wel toegespitst op verschillende platformen.
Aangezien de nadruk van de presentatie lag op de console-versie, richt ook ik me voornamelijk op Rising Sun.
Je kruipt in de huid van Marine Corporal Joseph Griffin die op een kwade dag geconfronteerd wordt met een verrassingsaanval van Japanse vliegtuigen.
De beruchte aanval op Pearl Harbour was de aanleiding voor Amerika's deelname aan WO II en iedereen die de gelijknamige film heeft gezien, weet wat een hel die slag was. Wat de Omaha Beach landing in Allied Assault was, wordt de Pearl Harbour aanval in de nieuwe MoH games.
De beginnende missies hakken er dus meteen flink in waarbij complete vliegdekschepen tot zinken worden gebracht en de speler tracht veilig weg te komen van een schip, afweergeschut hanteert, in kleine speedbootjes overlevenden opvist en nog veel meer. Dit wordt een (over)donderend begin.
Als de aanval is geluwd en de Amerikanen hun wonden likken, wordt de omvang van de schade pas goed duidelijk. Bovendien wordt je broer vermist, die waarschijnlijk krijgsgevangene is gemaakt door de Japanners. Een tegenoffensief begint...

MORELE KEUZES

De speler zal afwisselend met een team en alleen op pad gaan om de jungles en eilanden in de Filippijnen, Birma en Japan te doorkruizen. Daarbij wordt de bekende MoH gameplay aangevuld met meer interactie, samenwerking met de door de computergestuurde tegenstanders


"Kom op, effe snel schieten; dat kompas is loodzwaar!"

en keuzes die de speler moet maken. Zo zijn er zogenaamde 'moral choices'. Op een gegeven moment kom je bij een dorpje waar Japanse soldaten een locale boer aan het aftuigen zijn. Wat doe je? Overmeester je de mannen en red je de boer maar verraad je zo je aanwezigheid of sluip je snel verder zodat de soldaten je niet zien?
Als je de man redt, zal deze met een kapmes een pad door de jungle voor je hakken. Via dit geheime pad kom je achter een Japanse basis terecht en kun je een sneaky verrassingaanval opzetten. Red je de man niet, dan vind je ook nooit het junglepad en zul je van voren de basis moeten aanvallen waarbij je te doen krijgt met afweergeschut, zoeklichten en uitkijktorens. Beide benaderingen hebben dus voor- en nadelen en totaal verschillende consequenties.

VERSCHILLENDE PADEN

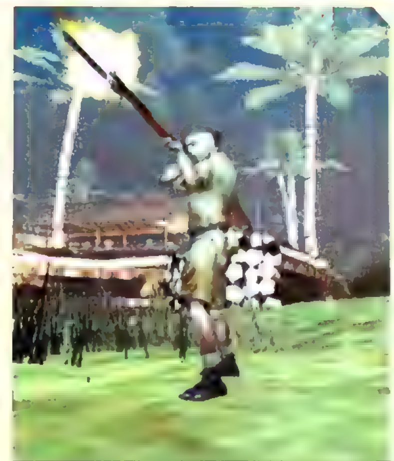
Deze morele keuzes hangen nauw samen met de verschillende mogelijkheden die het spel je biedt. Zo is er niet meer de vaste route om van A naar B, en van B naar C te gaan. Er is op zich niks mis met lineaire gameplay (dat zorgt er juist ook voor dat een film of een boek die bepaalde spanning met zich mee brengt), maar verschillende manieren om een probleem of vijanden aan te pakken, is natuurlijk alleen maar leuk.
Een voorbeeld: je bevindt je op een bootje en op een gegeven moment dien je met je sluipschuttergeweer soldaten aan de oever te snipen. Een ervan ontkomt en rent de jungle in.
Je kun nu afstappen van de boot en hem achterna rennen. Doe je dat niet dan zal de man alarm slaan en krijg je het verder op de rivier behoorlijk zwaar te verduren. Volg je de man en schiet je hem neer dan zul je het een stukje makkelijker krijgen en mag je later op een ander stuk weer op de boot stappen. Een tussenvorm is ook mogelijk waarbij je de man wel volgt, maar hij toch alarm slaat (omdat je niet snel genoeg was). Dan kun je proberen in je eentje de gealarmeerde soldaten onschadelijk te maken. Zo zit het spel boordevol keuzes.



Gedetailleerd tot op het motief van de rijstzakken.

MEER REPLAY

Tot slot willen de makers de gamer meer replay bieden. De game wordt sowieso langer dan de voorganger en er zijn veel meer rewards in de vorm van medailles, stripes, rangen, speciale onderscheidingen, video's, gereedschappen die weer extra gameplay opleveren (een kniptang, een lockpick) en geheime locaties.
Nieuw is ook de Co-op mode waarbij je samen met een maat de hele campagne getweeën kunt spelen. Hopelijk pakt EA voor de nieuwe games ook de A.I. aan want die was met name in Frontline af en toe flink wankel. Voor de rest zijn de beloften op papier hoopgevend en blijft de tweede Wereldoorlog genoeg stof opleveren voor meeslepende gameplay.


En dan te bedenken dat de game hier nog geen drie maanden in ontwikkeling was. Is dat niet uuuuh... veelbelovend!

MEER RISING SUN

Al tijdens de eerste minuten van de speech kondigde de hoofdbobo van het MoH team aan dat er voor de nieuwe games zoveel stof was verzameld dat er van iedere versie twee games komen. Ja, je leest het goed; twee episodes. Rising 2 voor consoles en Pacific Assault 2 voor PC (deze titels verzin ik nu even ter plekke), moeten een jaar na release van de eerste delen uitkomen. Ook eind 2004 kunnen de fans van de Eervolle Medailles dus hun lol op.
Wie nu in paniek raakt en veronderstelt dat Rising Sun dus wel een korte gamepje gaat worden, no worries. Rising Sun zal twee keer zo lang zijn als Frontline. Niet verkeerd, dachten wij zo. Nu maar hopen dat de game ook qua inhoud zijn voorganger gaat toppen.

> "RISING SUN ZAL TWEE KEER ZO LANG WORDEN ALS FRONTLINE. NU MAAR HOPEN DAT DE GAME OOK QUA INHOUD ZIJN VOORGANGER GAAT TOPPEN."


Een Japanner, vermoedelijk na z'n kamikazevlucht.


"Gatver, ik hoop wel dat ze nog wat doen aan dat leveldesign; dat dak is nog zo lek als een mandje!"



Nou, ik kan in ieder geval niet wachten tot die game klaar is, hoor...

Wat flikken die gasten me nu weer? Heb ik net een dag vrij genomen van mijn luizige bijbaantje, met al mijn vrienden afgesproken op Utrecht CS, geld opzij gelegd voor drinks en food, verzetten ze effetjes de datum. Nee, da's lekker.

Wat is de deal. De afgelopen dagen kwam opeens de kans voorbij om naast de Power Awards Game Awards 2003 ook nog eens negen dagen lang een hele gameshal te vullen op de Megafestatie (5 tot en met 13 juli). In precies dezelfde ruimte die wij al op het oog hadden voor onze Awards: de Jaarbeurshallen te Utrecht.
De enige voorwaarde was dat we de Game Awards niet op 7 juni maar aan de vooravond van de Megafestatie zouden houden. Een soort vette kick-off dus.
En dat is nu gebeurd. Vrijdag 4 juli is de nieuwe, definitieve datum van de Game Awards. Echt, we zweren het op de moeders van alle redactieleden.

POWER UNLIMITED GAME AWARDS

NU OP VRIJDAG 4 JULI

DE NIEUWSTE GAMES

Wees gerust, de opzet van de Awards blijft precies hetzelfde. In een E3-achtige setting (games, boothbabes, grote videoschermen, donderende soundsystems, rondlopende gamekarakters) kunnen jullie volop genieten van de nieuwste games. **Sony, Nintendo, Microsoft, Electronic Arts, Ubi Soft, Infogrames, Codemasters, Mindscape, Take 2, CD Contact Data (o.a. Activision, Empire), Atoll Soft (o.a. SCi, Eidos, Vivendi)** hebben behoorlijk wat voor jullie in petto!
Missen jullie iemand? Wij niet. Dit is de eerste keer in Nederland dat alle publishers op een en hetzelfde event aanwezig zijn met speelbaar materiaal. En dat is niet alles.
Twee Nederlandse developers, te weten **Lost Boys** en **PlayLogic** zullen aanwezig zijn.
The GameSyndicate zorgt voor een **gamescafé**, waar je het in een relaxte setting kunt opnemen tegen de beste gamers van Nederland (o.a. WK Cyber Games selectie).
De Nederlandse afdeling van de **World Cyber Games** houdt (onder voorbehoud) hun nationale voorrondes of de grote finale.
En natuurlijk staat er een grote **LAN**, laat dus maar eens zien wat je kan!
In de **Powerweb Forumstand** kun je elkaar in levenden lijve ontmoeten.
Skate voorziet op een groot videoscherm samen met publishers de nieuwste games van commentaar.
Special events als **BMX-, Skate- en Wrestling** demonstraties.
En dan hebben we natuurlijk onze eigen **Game Award ceremonie** nog, gepresenteerd door Skate en de complete GameKings/PU crew. Die ook opnames maken van het feest. De kans om op TV te komen is sowieso erg groot op 4 juli, want ook Megafestatie TV maakt opnames.

MINISTRY OF GAMES

Kortom, aan de PU Game Awards is niks veranderd, slechts de datum. Wat wel veranderd is, zijn de negen dagen na de Awards. Die had je in juni in grote ledigheid op school dienen door te brengen.
Nu is het vakantie en kun je in de negen dagen die volgen op de Game Awards, gewoon naar de Ministry of Games Hal gaan. Dezelfde hal als waar de Game Awards zijn gehouden en het grootste deel van de eerder genoemde partijen zal blijven staan en jullie in staat stellen de hele dag te gamen. Uiteraard zijn wij er voor de volle lengte bij!
Elke dag zullen er redacteuren bij de PU-stand hangen die je vragen kunt stellen, of waar je tegen kunt gamen.
Verder toont Skate elke dag weer een aantal nieuwe games op het grote scherm. Noem het maar een PU Game Award Light-versie of een uit zijn kluiten gewassen arcadehal met vele extra's.

BETERE DEAL

Nogmaals welgemeende excuses dat we de datum op zo'n laat moment hebben veranderd. Maar hé, er is maar één ding beter dan een gamesparty, en dat is een negen dagen lange gamesparty! Als dat geen reden is om die suffe vakantie naar Texel, Benidorm of Zuid Frankrijk uit te stellen, weten we het ook niet meer.

PRIJZEN

Belangrijk onderdeel van Game Awards is natuurlijk de bekendmaking van de beste game, gameshop, spelcomputer etc.
Ook jij kunt je stem uitbrengen. Surf naar **www.gameawards.nl** en vul daar je voorkeuren in. Je maakt dan gelijk kans op het winnen van vette prijzen!

BELANGRIJK: We weten nog niet precies op welke dag de kaartverkoop van de Power Unlimited Game Awards begint, wel dat je de kaarten bij alle filialen van Free Record Shop kunt kopen. Wil je een paar dagen voor het begin van de kaartverkoop gewaarschuwd worden, vul dan ook je mailadres is. Mailen we jou netjes de startdatum van de verkoop.

RESUMEREND

- DE POWER UNLIMITED GAME AWARDS WORDEN NIET OP 7 JUNI MAAR OP VRIJDAG 4 JULI GEHOUDEN, WAARSCHIJNLIJK VAN 16.00 TOT 23.00 UUR.
- DE PLEK IS NOG STEEDS HETZELFDE: JAARBEURSHALLEN UTRECHT.
- AAN DE INHOUD VAN DE GAME AWARDS IS NIETS VERANDERD EN ZAL ZELFS NOG IETS STERKER WORDEN. WE HEBBEN IMMERS MEER VOORBEREIDINGSTIJD.
- DE KAARTJES KOSTEN NOG STEEDS 10 EURO EN WORDEN STRAKS OOK NOG STEEDS BIJ FREE RECORD SHOP VERKOCHT.
- VAN 5 JULI TOT EN MET 13 JULI STAAN POWER UNLIMITED EN EEN GROOT AANTAL PUBLISHERS IN DE MINISTRY OF GAMESHAL (ZELFDE HAL ALS HET AWARDS FEEST). EN DAT BETEKENT NEGEN DAGEN LANG GAMEN, GAMEN EN NOG EENS GAMEN.


Die Joe lijkt op een te heet gewassen Power Ranger.

VIE

Capcom lijkt z'n



en meer synoniem voor eindeloze series sequels en ander uitmelkerig gedrag. Eens het trotse symbool voor innovatie en artistiek lef, werd het bedrijf langzaam maar zeker een schaduw van zichzelf.

De hoofdpersoon kent twee kanten: burgerlul en superheld. De gameplay is zowel 2D als 3D en voelt even vertrouwd als vernieuwend, terwijl de graphics tegelijk mooi en lelijk zijn... Het is maar een tweeslachtig spelletje, dat Viewtifull Joe. Wat moet je er nu eigenlijk van verwachten?

Een jaar of twintig geleden, toen ik nog een chronisch spijbelende brugpieper was, kon je me iedere middag tegenkomen in de Assense speelhal Magic City. Tegenwoordig staan bijstandsmoeders daar zij aan zij met integratieslachtoffers hun uitkeringen in fruitautomaten te storten, maar in mijn tijd kon je er nog terecht voor videogames die er een stuk beter uitzagen dan de spelletjes die ik thuis op m'n Atari 2600 en Philips Videopac speelde. Het waren de gloriedagen van oorlogspellen als 1942 en Commando, games waarvan ik nu weet dat ze door Capcom werden ontwikkeld. De naam Capcom begon voor mij pas echt te leven toen ze vechtspellen als Final Fight en Street Fighter 2 naar Magic City brachten. Dat gebeurde in het jaar dat ik werkeloos werd en dus alle tijd had om zo cool en bruut mogelijk te leren kontschoppen. Inmiddels had ik thuis ook een NES staan, en de naam Capcom kreeg voor mij een aantrekkingskracht die vergelijkbaar was met mijn liefde voor Nintendo. Mega Man was in die tijd net zo'n grote held als Mario en ook Capcomtoppers als Bionic Commando, Duck Tales en Little Nemo konden zich gemakkelijk meten met het betere werk van Nintendo.
In de jaren die volgden bleef mijn liefde voor Capcom overeind maar helaas werd deze merknaam meer

PASSIE

Vergeef me dit historisch gebazel. Opa Jurjen wordt oud, maar gelukkig nog niet zo oud dat ik bovenstaande verhaaltje wil afsluiten met het verschrikkelijk domme cliché 'vroeger was alles beter'. Integendeel, Capcom maakt de laatste tijd weer een bijzonder fiere indruk. Kijk bijvoorbeeld eens naar de gigantische controller die je nodig hebt om de briljante mech-simulator Steel Battalion te kunnen spelen. Met zo'n vereist accessoire kan de game natuurlijk geen commerciële hit worden maar dat heeft de mannen



Wat is dat voor een raar icoontje? Lijkt wel iets voor een sexshop.


Al is het zinvol geweld, het blijft een vreselijk gezicht. Joe kijkt zelf ook liever niet.

JOE OP PS2 OF XBOX?

Viewtifull Joe zal samen met drie andere nieuwe franchises exclusief verschijnen op de GameCube, zo zei een woordvoerder van Capcom. Maar niet heus zei een andere woordvoerder want de games kunnen ook best eens verschijnen op andere consoles. Natuurlijk niet, zei weer een andere woordvoerder, die uitspraak berust op een vergissing, de games verschijnen exclusief op de Cube.
Het laatste officiële statement van Capcom is dat de games zullen debuteren op de Cube maar later ook best eens op andere consoles kunnen verschijnen. Goed dan. We kunnen in ieder geval met zekerheid stellen dat er aardig wat schort aan de interne communicatie bij Capcom.

WTIFULL JOE

oude vorm te hebben hervonden

van Capcom er niet van weerhouden hun interactieve dromen waar te maken.
Ook Viewtifull Joe, de eerste van drie geheel nieuwe franchises die Capcom op de Cube zal laten debuteren, is typisch zo'n product dat niet uit commerciële overwegingen maar uit de passie van de ontwikkelaar is geboren.

OPMERKELIJK

Een doorsnee burgerlulletje, een zogenaamde Jan-met-de-pet, noemt men in de VS een 'regular Joe'. In Viewtifull Joe begin je met een dergelijk nietszeggend mannetje te spelen, maar natuurlijk kom je al snel in het bezit van superkrachten die je vechtbewegingen 'beautifull to view' maken, prachtig om naar te kijken dus, en zo kwam Capcom tot de opmerkelijke titel Viewtifull Joe.
Eveneens opmerkelijk is het artwork en de manier waarop 2D- en 3D-elementen naadloos samenvloeien. De gameplay is grotendeels 2D, je loopt van links naar rechts terwijl je de onophoudelijk aanstormende legers knokvoer zo sierlijk mogelijk uit beeld probeert te beuken. Zowel de omgevingen als de spelfiguren zijn in 3D vormgegeven, wat allerlei freaky beeldeffecten mogelijk maakt.

"DE HOOFDPERSOON KENT TWEE KANTEN: BURGERLUL EN SUPERHELD."

De camera kan tijdens hectische momenten bijvoorbeeld razendsnel inzoomen of rond de actie draaien, terwijl objecten 'naar de camera toe' of 'van de camera af' kunnen bewegen. Voor de stoerste moves kun je de tijd vertragen of versnellen met respectievelijk de L- of R-knop, waardoor je 'special effects'-meter langzaam terugloopt. Tijdens de vertraagde gameplay, een soort variant op 'bullet time', kun je tegenstanders als een voetbalprof hooghouden door de meest brute combo's op ze los te laten, zonder dat ze de kans krijgen de grond te raken of zich te herstellen.
Met een druk op de R-knop voer je de gameplay op naar Mach Speed, waarbij je als een razende door rijen vijanden stormt. Dit alles gaat gepaard met flitsende lichteffecten, woeste kreten en stripachtige elementen als sterretjes en bewegingswolkjes, waardoor het ragwerk er smakelijk en stijlvol uitziet.

PLATFORM-ELEMENTEN

Je zou VJ kunnen aanzien voor een hersenloos knoppenramfestijn, maar gelukkig gaat de game wat dieper dan dat.
Allereerst vereisen de meeste vijanden dat je hun moves ontwijkt of blokkeert voordat je aanvalt, omdat je anders zelf op een flinke afstraffing kunt rekenen. Ook ben je snel uitgeknokt als je niet leert je special moves met beleid te gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld de tijd vertragen om een projectiel terug te meppen naar zijn afzender, of om een rijtje tegenstanders omver te kegelen met een van hun vrienden. Hou echter de 'special effects'-meter wel in het oog, want als deze is opgebruikt, verdwijnt je superheldenpakje en ben je weer een regular Joe.
En dan zijn er nog tal van platformelementen en puzzeltjes om je hoofd over te breken. Je kunt bijvoorbeeld standbeelden op schakelaars meppen om geheime doorgangen te vinden, of de tijd vertragen om op een bewegend platformpje te kunnen springen. Denk dus niet te veel richting Final Fight, de game kent ook een aardig Mega-Man-gehalte, inclusief de karakteristieke sliding.



Sssssssssssssst.

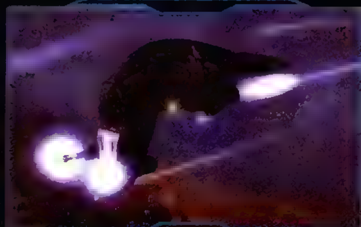
NOSTALGISCHE OPRISPINGEN

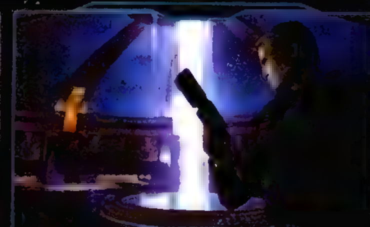
Op het waarom kan ik niet precies de vinger leggen maar voor mij is dit een typische Capcom-game. Wellicht dat de snelle, rechtlijnige en explosieve gameplay goed is voor nostalgische oprispingen; herinneringen aan mijn magische tijden met Capcom-klassiekers als Final Fight, Mega Man en Ghoul's & Ghosts?
Hoe dan ook, de game is waarschijnlijk te obscuur om commercieel impact te maken maar ik ben ervan overtuigd dat een bepaalde doelgroep, ik waag me er niet aan deze te omschrijven, deze Joe net als ik zal binnenhalen als een geschenk uit gamer's heaven. Het lijkt erop dat de mannen van Capcom hun oude vorm hebben hervonden. ◄

BOUNTY HUNTER

BE YOUR OWN BOSS!

LANE HACKER



THE UNIVERSE, APPLY WITHIN.

Experience a vast, open-ended universe filled with an infinite number of adventures. You are the freelancer Edison Trent, an intergalactic jack-of-all-trades. Your mission: whatever you want. Become a smuggler or a ruthless space thug, a naval hero or a trader. Dodge through asteroid fields while piloting elite fighters. The action is endless as you make your way through 48 known star systems. Greed, morality, compassion, anger... whatever motivates you, the dynamic universe will respond. Take the first step. The universe is waiting.









Microsoft game studios

www.microsoft.com/games/freelancer

FREELANCER

The universe of possibility.

GHOST MASTER

Ik heb altijd een zwak gehad voor games die echt origineel zijn. Ghost Master lijkt tot deze categorie te gaan behoren. Lees maar even mee.

Ghost Master draait eigenlijk helemaal om de grap van het bang maken van mensen.
Je speelt het spel als een of meerdere geesten en het doel van het spel verschilt verder niet veel van een gewoon adventure; dus is het puzzels oplossen en geheimen ontrafelen geblazen.

POINTSCLICK

Bij Ghost Master gaat dat via een leuk uitgedacht point en click systeem.
Via een uiterst flexibel camerasysteem kun je in een oogopslag zien wat er aan de hand is in een level en waar de mensen zich bevinden.
Het camerasysteem is zo goed uitgewerkt dat je soms het idee hebt dat je The Sims aan het spelen bent maar dan met geesten.

Het gaat zelfs zo ver dat je gewoon in de schoenen van de bewoners van het haunted house kunt gaan staan om te kijken waar ze nou echt van flippen; zoals van kinderen die plotseling in brand staan of van de enorme spookspin die door de keuken loopt.

TOFFE GAME

Ghost Master leunt sterk op invloeden van films als The Sixth Sense, Scream en I Know What You Did Last Summer. Het zijn de oude clichés die weer de kop op steken maar die deze keer van de andere kant worden bekeken.

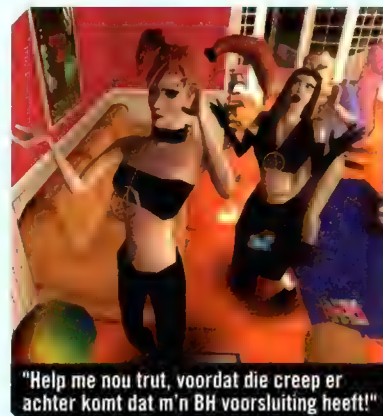
"FLIPPEN VAN KINDEREN DIE PLOTSELING IN BRAND STAAN OF EEN ENORME SPOOKSPIN."

Die clichés blijken overigens nog heel goed te werken want iedereen kan zich nu eenmaal identificeren met dat kleine meisje dat van haar moeder iets moet halen in de kelder.

Niets aan de hand totdat de deur boven aan de trap dicht slaat en het licht uit gaat.
Griezelen dus in Ghost Master, een adventure dat zo nu en dan zelfs wat RPG-achtige trekjes vertoont.
In totaal kent het spel zestig spoken die samen ongeveer 150 verschillende powers hebben.
De een kan voorwerpen en personen in brand laten vliegen en de ander kan voorwerpen door de kamer bewegen.

STRATEGIE

Je zult je powers goed moeten verdelen over de spoken binnen je team want elke puzzel vraagt een andere benadering.
Gelukkig is het niet zo dat er altijd maar één aanpak is die werkt maar als je eenmaal voor een strategie hebt gekozen, zul je merken dat je daar niet snel meer van afwijkt.
Volgende maand de review van dit originele adventure waarin flink gegriezeld kan worden. Boeoeoehhh! ◄


"Help me nou trut, voordat die creep er achter komt dat m'n BH voorsluiting heeft!"


"Drie maal drie is vijf, wiedewiedewie plus vier is zeven." Ja hoor, 't is Vampipi.

TAO FENG: THE FIST OF THE LOTUS

Tao Feng kan het debacle rond Kakuto Chojin zeker goed gaan maken. Sterker, deze beat'em-up in wording kicks Tekken 4's ass!

Zo, heb ik jullie aandacht? Meteen weer al die PS2 bezitters op de kast natuurlijk, omdat ik hun heilige Tekken door het slijk haal. Dudes, relax, ik vind Tekken nog altijd een van de betere beat'em ups uit de gameshistorie, alleen het laatste deel bood te weinig vernieuwing en was ook niet snel genoeg naar mijn mening.
En snel is Toa Feng absoluut, naast erg mooi, soepel, uitgebreid en vol attitude. Dat mag ook wel want het gaat niet echt goed met de vechtgames op de Xbox. Na DOA 3 hebben we het tenenkrommende Bruce Lee gehad, daarna kwam -thank god- Mortal Kombat maar voor een exclusieve vechter hadden we onze hoop gevestigd op Kakuto Chojin... en die is dus onlangs gecanceled. Achteraf maar goed ook want uiteindelijk had de game te weinig om het lijf.
Nee, dan Tao Feng. De eerste uurtjes met deze vroege versie deden mijn humeur erg goed. De game is supersnel, ziet er likkebaardend mooi uit en heeft lekker veel modes. Daarnaast zijn er genoeg frisse gameplay elementen

"JE ZULT BEGRIJPEN DAT DEZE XBOX VECHTGAME HOOG OP ONS VERLANGLIJSTJE STAAT."

aanwezig waardoor deze beat'em-up wel eens hoge ogen kan gaan gooien.

SCHADE

Waar Tao Feng zich in onderscheidt is om te beginnen de interactie met de omgeving. Ja, ja, dat hebben we al veeeeel vaker gehoord maar deze keer is het echt waar.
Naast het feit dat je tegenstanders door muren, vloeren, vitrinekasten en ramen trapt en smijt, kun je de muren gebruiken om tegen op te lopen of je duikt in een paal en gebruikt die om via een swing op je vijand te landen. Interactie is misschien een groot woord, maar het is meer dan de meeste vechtgames waarmaken.
Bijzonder is ook het schadesysteem.
De vechtpartijen vinden plaats in New China waar twee facties elkaar naar het leven staan. Iedere partij heeft verschillende vechtersbazen en -bazinnen en allemaal kunnen ze blijvende schade oplopen.
Kick je je tegenstander bijvoorbeeld voortdurend op zijn been, dan kan deze limb damage oplopen waardoor hij niet meer kan schoppen. Breek iemands onderarm en hij zal geen stoten meer kunnen uitdelen. Ook kleding kan aan stukken worden gescheurd en blauwe plekken en zwellingen worden zichtbaar na heftige robbertjes vechten.
Een uniek en tactisch aspect dat we nog niet eerder zijn tegengekomen.
Neem daarbij de felle framerate en de bizar mooie graphics met alle grafische toeters en bellen en je zult begrijpen dat deze Xbox vechtgame hoog op ons verlanglijstje staat. ◄


Altijd handig zo'n staart als er geen toiletpapier in de buurt is.


"U had de Tao Feng speciaal besteld, rode saus en een vuist vol pinda's erbij?"







COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN

Laatste deel moet ook casual gamer aanspreken



Iedereen is op zoek naar een mannetje met een zwart leren jack, een petje en een gouden tand.

Drie dagen lang chillen in een kasteel ergens in Normandië om te zien hoe het er voor staat met de ontwikkeling van Commandos 3? Da's een taak voor de grootste Bourgondiër van de redactie!

Het duurt nog een paar maanden voor Eidos het derde deel van Pyro Studios' uiterst succesvolle RTS-serie Commandos zal releasen, maar men wilde de wereld alvast op de hoogte stellen van het feit dat deze game (net als z'n voorgangers) iets heel bijzonders wordt. Vandaar dat er een drie dagen durend tripje georganiseerd werd voor de pers, die vanuit alle hoeken van de aardbol neerstreek in Normandië. Koreanen, Amerikanen, Europeanen, ze mochten allemaal genieten van work in progress.
Overigens was het meer genieten van de Franse haute cuisine en de overheerlijke wijnen en champagnes, daar de presentatie van de game slechts twee uurtjes in beslag nam. Je reinste omkoperij, hoor ik sommigen van jullie nu denken. Ach, ik zie het gewoon als een beloning voor het goede werk dat wij al jarenlang verrichten. Trouwens, wij objectieve PU-redacteuren laten ons nimmer voor het karretje spannen en zijn op geen enkele manier te beïnvloeden. Het draait enkel en alleen om de game (al hoor je mij niet klagen als ze me dit soort tripjes elke week aanbieden).

KASSUCCES

Een jaar of vijf terug had niemand nog gehoord van het Spaanse Pyro Studios, tot de ontwikkelaar zichzelf met Commandos in één klap op de





Nou Skate, daar zou ik de loopgraven niet voor uitkomen.



"En meteen weer teruggeven bitch, je hebt m'n opa z'n fiets al!"

map zette. De combinatie van Real Time Strategy en arcade-elementen in door WOII geïnspireerde settings zorgden voor fantastische gameplay, waarmee Commandos: Behind Enemy Lines uitgroeide tot een enorm kassucces.
Dit was voor een groot gedeelte te danken aan een van de mede-oprichters van Pyro, Ignacio Pérez, die alles tot in de puntjes uitgewerkt wilde zien. Alles moest kloppen, van de modellen van de voertuigen tot het geluid dat de wapens fabriceerden. Degenen die de game gespeeld hebben, weten dat perfectionist Pérez en zijn team absolute topkwaliteit hebben afgeleverd.
Niet veel later volgde de add-on Beyond The Call Of Duty, met daarin een zooi nieuwe missies en twee jaar terug werd het tweede deel Men Of Courage gereleased. Ook deze game werd een groot succes en dat zonder de assistentie van Pérez, die weliswaar verantwoordelijk was voor de teamformatie, maar zich in die periode meer bezighield met het recruteren van nieuwe mensen voor zijn company.
Het is dan ook niet verwonderlijk dat de goede man niet helemaal tevreden was over hoe Commandos 2 in elkaar stak. Vandaar dat hij het derde deel weer voor z'n rekening genomen heeft.
"Dit wordt het laatste deel in de serie en ik wil proberen alle ideeën die ik nog heb, te verwerken in wat de meest spectaculaire Commandos-game moet worden", aldus Pérez. Na het bijwonen van de presentatie kan ik niet anders zeggen dan dat Pyro Studios op de goede weg is.

NIEUWE BENADERING

In plaats van voort te borduren op de gameplay uit de vorige delen, heeft Pérez wederom gekozen voor een nieuwe benadering. En dat terwijl de gameplay van deel twee al behoorlijk verschilde van het eerste deel; petje af voor de vernieuwingsdrang van deze ontwikkelaar. Zo vaak komt het immers niet voor dat ontwikkelaars grote veranderingen durven door te voeren in de opvolger van een succesvolle game.

heuse level bosses. Degenen die de missies uit het verleden wat eentonig vonden, zullen ditmaal de mond gesnoerd worden. Daarnaast kunnen de campagnes in willekeurige volgorde gespeeld worden, wat je meer vrijheid geeft.
Ook nieuw zijn de tussenfilmpjes waarin je superieur middels een

"NA HET BIJWONEN VAN DE PRESENTATIE HEB IK EEN VOORGEVOEL DAT DEZE GAME IN HET RIJTJE 'CLASSIC MATERIAL' TERECHT ZAL KOMEN."

Wat kunnen we in Destination Berlin zoal verwachten? Nou, wat dacht je bijvoorbeeld van een compleet nieuwe engine die ervoor zorgt dat je de maps kunt roteren en ook in- en uit kunt zoomen. Over de maps gesproken: deze zullen kleiner en vele malen gedetailleerder zijn dan voorheen.
Ook het aantal beschikbare characters is teruggebracht tot zes. De missies (meer dan twintig) zijn nu opgedeeld in drie campagnes, te weten Stalingrad, Central Europe en Normandy (wat de keuze van Eidos' lokatie voor de presentatie verklaart).
Deze zijn nu gevarieerder dan voorheen. Zo word je nu geconfronteerd met gebouwen die opeens worden opgeblazen, hinderlagen en jawel,

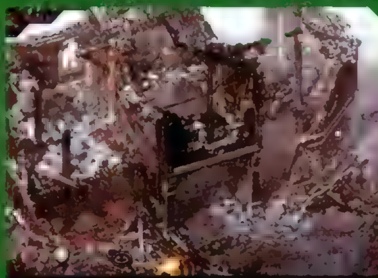
schaalmodel van elk gebied uitlegt wat je precieze opdracht is. Wat hier extra cool aan is, is het gegeven dat je al snel zult merken dat de missie totaal anders zal lopen dan gepland. Zo word je dus constant geconfronteerd met onaangename verrassingen.

TOEGANKELIJKER

De belangrijkste veranderingen zitten 'm niet alleen in de kleinere maps, de aanwezigheid van campagnes, de grotere variatie in de missies en de verhaallijn. Pyro Studios is namelijk druk bezig met het toegankelijker maken van de game, waardoor ook gamers die niet of nauwelijks bekend zijn met de voorgaande delen er in kunnen duiken. De kritiek die men op het eerste en



Ik ga nog eens met de tram naar m'n werk...



Gelukkig hebben we de foto's nog.

tweede deel kreeg, was voornamelijk gericht op de moeilijkheidsgraad. Deze was gewoonweg te hoog volgens veel casual gamers, waardoor velen na de games een tijdje gespeeld te hebben, afhaakten.
Ik ben dan ook erg benieuwd of Pyro hierin zal slagen. Weet men zowel de liefhebbers van Commandos 1 en 2 alsmede nieuwe gamers voor zich te winnen, dan zal dit wereldwijd ongetwijfeld een monsterhit worden. De toevoeging van multiplayer deathmatches die zowel online als via LAN met maximaal acht man gespeeld kunnen worden, zal hier ook een grote invloed op hebben.
Saillant detail is dat Pérez bijna niks over het multiplayer gedeelte wist te vertellen; het zal mij dan ook benieuwen of deze game daadwerkelijk eind deze zomer zal uitkomen. Overigens zei hij tussen neus en lippen door dat het waarschijnlijk september wordt. De mensen van Eidos waren niet zo blij met die uitspraak, want ze haastten zich te melden dat we daar verder geen uitspraken in het openbaar over hoefden te doen. Ja, jammer dan, maar ik beschouw het als mijn plicht om daar melding van te maken. Als wij zeggen dat ie in Q2 uitkomt en de game ziet pas in Q3 het daglicht (of misschien wel Q4), dan zijn jullie als gamers teleurgesteld en wij als makers van een magazine de gebeten hond. Ach, al moeten we er misschien iets langer op wachten dan gepland, Commandos 3 gaat ons allen ongetwijfeld versteld doen staan. Soms heb je aan een uurtje of twee genoeg om te zien of een game een juweeltje gaat worden of niet. Na het bijwonen van de presentatie heb ik in ieder geval een voorgevoel dat deze game in het rijtje 'classic material' terecht zal komen. Binnenkort veel meer over deze potentiële topper...


JEROEN

Gebruiksvriendelijke chatbox vol irritante Fransen

ONZE EERSTE ERVARINGEN MET XBOX LIVE


We zijn er klaar voor...


Nou ja, bijna dan.

Half maart werd Xbox Live gelanceerd in Nederland. Power Unlimited zette de Xbox Live Communicator op het hoofd en begaf zich in het online strijdgewoel. Is het nu werkelijk allemaal zo mooi als ons wordt voorgehouden?

CHATBOX

Gamer X: "I've been online for about 26 hours now."
Gamer Y: "Man you're a hardcore gamer, man."
Gamer X: "I had my lunchbreaks though."
Gamer Y: "Where you from anyway?"
Gamer X: "New York."
Gamer Y: "What time is it there?"
Gamer X: "6.33"
Gamer Y: "I got my Xbox Live today man and it rocks."
Gamer X: "Have you played Mechwarrior yet?"

Zomaar een gesprek tussen gamers tijdens een deathmatch Unreal Championship. Xbox Live (XBL) lijkt op sommige momenten wel op een veredelde chatbox. Niet alleen voor het gamen begint, ook tijdens het spelen wordt er lekker gekletst over helemaal niets. Het is dat je tot de tanden toe bewapend bent en elkaar vol loopt te pompen met lood, anders had je gewoon een gezellig babbeltje zitten maken.
Contact met je medespelers heb je zo, één opmerking over het feit dat iemand je steeds in de rug aanvalt, is genoeg om een gesprek aan te knopen over het weer in Los Angeles of het gebit van Tony Blair.

IRRITATIES

Hoewel de meest gangbare taal online op dit moment Engels is, zijn het de Fransen die, net als in de echte wereld, een aparte kliek vormen. Zo moet je niet vreemd opkijken als je tijdens een wedstrijdje MotoGP gekicked wordt door de host omdat je woordenschat Frans ophoudt bij oui, non en Paturain - da's pas fijn.
Ook bijzonder irritant zijn de (eveneens vaak Franse) gamers die tijdens MotoGP leuk denken te zijn door spook te rijden en zo overige coureurs te torpederen om hun rondetijden te vergallen.
Kortom een van de grootste minpunten van Xbox Live zijn op dit moment de gamers zelf, hoewel bepaalde games ook niet helemaal vrijuit gaan (zie ook kader launchtitels).

PC-ACHTIG

XBL is een verademing vergeleken met al die online PC-games. Je hebt geen last van een hoge ping tijd, langzame servers of vertragingen. Het loopt allemaal heerlijk soepel, ook het gebruik van de voice communicator werkt bijzonder gemakkelijk en veel gamers zijn in voor een babbeltje.
Ook de friends list werkt bijzonder eenvoudig; met een simpele druk op de knop nodig je ze bijvoorbeeld uit om deel te nemen aan een potje Unreal als zij online zijn.
Wat ons minder beviel is dat XBL erg PC-achtig aanvoelt. Online gamen is van origine een PC aangelegenheid; een gereedschap voor de vele gamers die het wel eens op willen nemen tegen mensen van vlees en bloed. Dankzij het medium internet kan er gespeeld worden tegen tientallen verschillende gamers over de hele wereld. De consoles hebben dit nooit nodig gehad aangezien zij uitgerust zijn met meerdere controlerports. Er kan dus gewoon iemand naast je op de bank ploffen voor een paar rondjes Gran Turismo of Moto GP.
Wat Microsoft heeft gedaan is het online gamen, dat populair is op de PC, opgepoetst (lees fouten eruit gehaald en gebruiksvriendelijker gemaakt). Er is helaas niet verder nagedacht over mogelijkheden om XBL aan te passen aan de specifieke wensen en voorkeuren van de console gamer en dat is met name te zien aan de games die op dit moment online te spelen zijn.
Veel van oorspronkelijk PC gameplay elementen, zijn regelrecht overgezet en er is op dit moment nog niets bekend over de online mogelijkheden voor de traditionele/specifieke console games. De downloadable extra's, zowel gratis als tegen betaling, daargelaten uiteraard. Wij vinden dat ietwat simpel gedacht allemaal.


Inbegrepen bij het Starterspakket is de Communicator.

"EEN VAN DE GROOTSTE MINPUNTEN VAN XBOX LIVE ZIJN OP DIT MOMENT DE GAMERS ZELF."

KINDERSCHOENEN

Online gamen staat nog in de kinderschoenen en zal nog moeten groeien. Wonderen hoef je van Xbox Live niet te verwachten; het is gewoon een gebruiksvriendelijke manier van gamen tegen tientallen andere spelfanaten van over de hele wereld.
Op dit moment moeten we het doen met semi PC games maar we hopen dat de diverse developers gaan nadenken over de mogelijkheden van XBL met betrekking tot de wat meer traditionele console games en genres. ◀

DO'S AND DONT'S VAN XBOX LIVE

DO

Oefen eerst in singleplayer om ervaring op te doen. Zonder ervaring word je online geslacht.
Gebruik Optimatch, zodat je een wedstrijd kunt vinden die bij jouw smaak en niveau past.
Download nieuwe content als je met alle wedstrijden mee wilt doen.
Praat als je online bent, zeker als je aan teambased wedstrijden meedoet.

DON'T

Gebruik geen voice masking, het wordt je niet in dank afgenomen.
Praat niet al te stoer als je voor het eerst online bent, ervaren gamers zullen je met de grond gelijk maken.
Ga niet spookrijden in games als MotoGP, je bederft de lol voor velen.
Ga op tijd slapen en neem pauze, je wilt toch geen eenzame dood sterven achter je Xbox, zoals sommige Koreanen?

DE LAUNCHTITELS

WHACKED!



Het gratis meegeleverde Wacked in de vorm van een online demo was erg saai. Alle Amerikanen hebben de game al links laten liggen en online is er niet echt veel te beleven.

MECHASSAULT



Mechs zijn taaie rakkers, het duurt een eeuwigheid om er eentje te killen. Het is ook behoorlijk irritant als je net een mech hebt bestookt met je hele wapenarsenaal en er een andere speler met de kill vandoor gaat.

GHOST RECON

Tot onze verbazing moesten we al op dag 1 een patch downloaden, deze zorgde ervoor dat de Optimatch optie beter functioneerde.
Ghost Recon komt goed tot zijn recht op de Xbox en met behulp van de voice communicators is het een stuk aangenamer om online tegen een andere groep te spelen.



UNREAL CHAMPIONSHIP

Er zit een bug in Unreal Championship die je laat spelen met de sterkste gun met oneindig veel munitie... dat haalt een deel van de fun er natuurlijk uit. Daarom een half sterretje aftrek.
Toch is UC een vermakelijke speelplaats voor zowel de ervaren als de beginnende shooter fanaat.



NFL FEVER 2003

Alleen leuk voor de American football fanatici en dus stikt het hier van de Amerikanen die de vloer met je aanvegen als je geen verstand van het spelletje hebt.



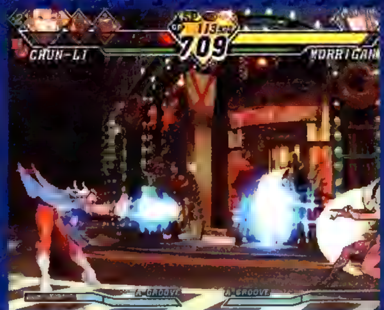
MOTOGP

MotoGP leverde in eerste instantie vooral irritatie op, met name vanwege de kamikaze Fransozen die al spookrijdend andere coureurs onderuit maaiden.
Als we die Boursin-boeren/stokbrood-sukkels effe vergeten, zijn de races over het algemeen spannend te noemen. Circuitkeuze is daarbij niet essentieel want er is altijd wel ergens een strijd gaande. En of je nu om de eerste plek strijdt of om de negende, je bent altijd beter dan degene die achter je eindigt, en dat geeft een zeer goed gevoel.

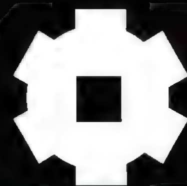


CAPCOM VS SNK 2 EO

Het voornaamste minpunt van deze game is wederom te wijten aan de gamers zelf. Of ze spelen met de EO functie aan, wat de game te makkelijk maakt, of ze gaan snel offline als ze op het punt staan te verliezen.



REVIEWS





DE CIJFERS

Zonder op een ouwe lul te willen lijken, moet je toch concluderen dat het allemaal snel gaat. Wat dan allemaal? Nou alles. Geregeld hoor ik m'n partner verzuchten "is de maand nou alweer om?" of "ik wou net een kerstboom kopen, is het alweer pasen!" Enkele jaren terug overleed een zeer goede bekende van ons en laatst bedachten we dat die wel heel raar op zou kijken als ie zou kunnen zien wat we nu allemaal uitvreten met SMS'jes, online gamen... man, vijf jaar geleden gebruikte nauwelijks iemand internet.
Overigens is met snelheid niks mis natuurlijk, integendeel, hoe sneller hoe beter is het thema deze maand bij de beoordeling van de spellen. ED

00-09	DIKKE STRONT DOOR EEN TRECHTER
10-19	TREKSCHUIT MET EEN MANK PAARD ERVOOR
20-29	SCHILDPAD MET LOOPREKJE
30-39	OMA DOET BOODSCHAPPEN
40-49	EEN SLAK DIE UIT DE BOCHT VLIEGT
50-59	IBRAHIMOVIC TREKT EEN SPRINTJE
60-69	JOS VERSTAPPEN DOET Z'N BEST
70-79	LAGUNA MET ED ACHTER 'T STUUR
80-89	SPEEDY GONZALES MET BRANDENDE STAART
90-100	MIEP MIEP!

Deze maand een spectaculaire verdubbeling van het aantal Gold Award's: van één naar twee, en wel voor DTM Race Driver en Zelda: The Wind Waker.
DTM rook al op de PS2 en PC aan de score van 90 maar de Xbox-versie is volgens J.J. het best uitgewerkt en heeft daarbij het voordeel van de geringe concurrentie in dit genre op deze console.
The Wind Waker haalt met z'n 97 de PU Gold Award op z'n sloffen binnen en wat wil je ook als een game zelfs een oude rot in het vak als Jurjen koude rillingen bezorgt. Verder weinig opvallende uitschieters deze maand, of het moet het teleurstellende cijfer voor The Sims Online zijn, al moeten we daarbij wel vermelden dat de game op dit moment 'in revisie' is, dus wellicht dat we daar later nog op terug komen.

SCORE 97

GRAPHICS 10 REPLAY 9 GAMEPLAY 10

De beste videogame aller tijden? Misschien. In ieder geval de mooiste en zowel speltechnisch als qua emotionele beleving een tijdloos





LEG THE



Zeker een afspraak met z'n schoonmoeder...

Iedere honderd jaar wordt een nieuwe Link geboren. Een nieuwe held die zich in het karakteristieke groene pakje wurmt, om het zwaard te heffen tegen het kwaad dat het land bedreigt. De veelgeroemde hoofdstukken uit de Legende van Zelda zijn op (bijna) ieder spelsysteem van Nintendo verschenen en natuurlijk was het een kwestie van tijd voordat de eerste Zelda op de Cube zou arriveren. Het heeft gelukkig geen honderd jaar geduurd.

Het eerste dat opvalt aan The Wind Waker is de opvallende visuele stijl waarin het avontuur is verpakt. Er is natuurlijk al veel over gezegd en geschreven. Je hebt de screens gezien en met een beetje geluk heb je het allemaal ook al wat zien bewegen, op TV of op internet.
Is dit niet het geval, doe dan nu je

GENRE: ACTION/ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 3 MEI 2003



meesterwerk.


Hoofdstuk 4: Link en de gevaarlijke overzichtsmap.



Solink Snake.


'Haar vader vond ik 't aardigst van allen, we hebben nog samen gebiljart. Maar ik dacht bij iedere beurt; uw ballen... waren de beginstoot tot mijn smart.'

END OF ZELDA WIND WAKER

Tijdloos meesterwerk


Niet schrikken lezertjes, die schoonmoeder hangt alleen maar te drogen hoor.


Het is het dier dat op de rand van het gevaar terugspringt, het is Link die er met z'n verstand elke keer weer instinct.

ogen dicht en lees verder.
Stel je een moderne tekenfilm van Disney of Dreamworks voor, inclusief de hoge productiewaarden, de betoverende details en de perfectionistische afwerking. Stel je vervolgens voor dat je deze tekenfilmwereld vrijelijk kunt doorkruizen; lopend, varend, zwevend aan een paraplublad of slingerend aan een touw, dit alles met het meest aansprekende spelfiguurtje dat je ooit hebt bestuurd.
Laat dit alles even rustig op je inwerken, en je begrijpt een beetje waarom ik dit De Mooiste Videogame Tot Op Heden noem.
Doe nu je ogen maar weer open en zet je scepsis aan de kant. Voorbarige verwijten 'dat Nintendo een graantje mee zou pikken van de cell shading-hype', snijden geen hout. Dit is geen doorsnee spelletje waar nog even een tekenfilmlook overheen is gejast, zoals eigenlijk in alle cell shaded games na Jet Set Radio. The Wind Waker is vanaf de grond opgebouwd tot interactieve tekenfilm, met de kleurenpracht, vloeiende vormen, rekbare oppervlakken en wapperende stoffen die je in een puike tekenfilm verwacht. Voeg hierbij computertricks als focusverschuiving, realtime lichteffecten en trillende luchtvervormingen (bijvoorbeeld boven warmtebronnen) en je hebt een artistiek meesterwerk. De Mooiste Videogame Tot Op Heden. Geloof het nu maar.

VERTROUWDE VOORWERPEN

De look is nieuw maar verder is er veel bij het oude gebleven. De besturing is vrijwel gelijk aan die in Ocarina of Time en Majora's Mask. Niet zo vreemd, want daar was ook weinig mis mee.
In de loop van het spel krijg je veel vertrouwde voorwerpen uit de reeks in handen, meestal met een iets andere functie. Zo gebruik je de enterhaak dit keer niet om je naar bepaalde punten toe te trekken maar haak je hem vast in hoge punten om aan een touw te kunnen slingeren. De boemerang kent dit keer een doelzoekende functie en door de werpknop ingedrukt te houden en het vizier over verschillende doelwitten te schuiven, kun je zelfs een hele serie vijanden in één worp raken of uitschakelen (het Rez-gevoel, als je begrijpt wat ik bedoel).
Natuurlijk kun je je ook vermaken met enkele geheel nieuwe voorwerpen. Zonder al te veel te willen verklappen, kan ik wel iets vertellen over de nieuwigheidjes die je in het eerste deel van het avontuur in handen krijgt.

NIEUWE WAREN

Zo is daar dat wonderlijke dekublaadje dat je kunt gebruiken als parachute of om al wapperend windvlagen te genereren, en ook draagt Link drie speciale tassen die je kunt vullen met allerhande items. Dit zijn vooral voorwerpen die bedoeld zijn om mee te experimenteren, bijvoorbeeld om de hoofdlijn van het spel

SPEEL MET JE MEISJE!

Los van de extra game Four Swords is The Legend of Zelda altijd bedoeld als avontuur voor de eenzame speler. Dat geldt ook voor The Wind Waker, maar niet helemaal. Mocht je namelijk in het bezit zijn van een vriendin, Game Boy Advance en Game Link-snoer, dan kun je je vriendin via genoemde accessoires aan de Cube koppelen. Vervolgens kan je meisje de plattegronden van Tingle gebruiken om je te helpen bij het navigeren door de diverse gebieden in de boven- en onderwereld.
Klinkt niet zo gezellig als zoeken naar een boerencamping in Frankrijk – ik zei toch dat we bij die jeu-de-boules-baan naar links hadden gemoeten! - maar het valt mee. Het kan zelfs goed van pas komen, omdat de ondersteunende speler ook bommen kan gooien, een uitkomst als het je allemaal wat te lastig wordt. Probeer wel enig respect in je stem te veinzen als je haar ondertussen gebiedt een drankje te halen, want voor je het weet heb je zelf een bom in je nek.

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.ZELDA.COM

te verlaten en op zoek te gaan naar de talloze zijweggetjes die in het avontuur zitten verstopt.
Voornaamste transportmiddel is dit keer een pratende boot, waarmee Link al vroeg in het avontuur de woelige baren mag bedwingen. Door het zeil te hijsen schiet het bootje vooruit over de golven, maar je kunt aan boord ook voorwerpen gebruiken, soms met unieke resultaten. De enterhaak verandert aan boord bijvoorbeeld in een takel om mee

kele onvoorziene gebeurtenissen ineens een stuk meer diepgang krijgt, heb je de hoofdrolspelers al in je hart gesloten. En dan komen de werkelijk speciale momenten.
Ik dacht dat ik te oud was voor kippenvel, maar toen bleek dat –CENSUUR– en ik als in een droom door het –CENSUUR– wandelden, ging er toch wel even een rilling langs mijn rug. Dit zal ook zeker iets te maken hebben met het uitstekende gevoel voor drama en timing waarmee de


"Net als vanochtend op de plee, heb ik effe geen hoop meer."


Nee hoor, het is helemaal geen kiddy game; dit is het vreselijk spannende zandbaklevel.

EEN AVONTUUR

naar schatten te vissen en als je aan boord op de bomknop drukt, verschijnt een kek kannonnetje om het explosief mee weg te knallen.
Belangrijkste voorwerp is de windwekker uit de titel, een hocus-pocus-dirigentenstokje waarmee je de wind kan manipuleren. Dat de wind in dit avontuur een grote rol speelt, mag inmiddels duidelijk zijn.

LUCHTIG

Het verhaal begint luchtig en blijft dat aanvankelijk ook wel een beetje. Het zusje van Link is ontvoerd, dus verzamelt Link wat spulletjes om op avontuur te gaan. Zo gaat dat in videogames. Onderweg rijgen kleine verhaaltjes en gebeurtenissen zich aaneen tot een aardig plot, een beetje Disney-achtig en dus goed passend bij de stijl van het spel.
De spelfiguren zijn overigens meer dan aardig uitgewerkt en door hun frisse verschijningen raak je er al snel aan gehecht. Als dan het plot ergens halverwege de game door en-

gebeurtenissen worden gedoseerd. Ik ben eigenlijk geprogrammeerd als tekstdoordruktype (*If text pops up than hammer A-button like a madman*), maar heb de conversaties in The Wind Waker aandachtig en met een glimlach gevolgd.

STEVIGE BRIES

Graphics, besturing, voorwerpen, verhaal... het komt allemaal op betoverende wijze samen in een spel dat bol staat van de meeslepende momenten en unieke ervaringen, als Links' zeiltje bij windkracht twaalf. De game is speltechnisch nét even iets krachtiger uitgewerkt dan de voorgangers, waardoor iedere gedachte aan een gedateerde spelervaring vervliegt. Zo zijn de puzzels gevarieerder en geraffineerder uitgewerkt en winnen de gevechten aan kracht door enkele subtiele extra mogelijkheden. Door snel genoeg te reageren kan Link bijvoorbeeld een duizelingwekkende draai om zijn tegenstander maken om


Link komt niet vooruit. Zeker op de Hogere Zeevaartschool z'n diploma bij elkaar gespiekt.


"Oma, dat had je nu niet hoeven doen; een echte Spanbroeker boerenkiel."

"DE MOOISTE VIDEOGAME TOT OP HEDEN. GELOOF HET NU MAAR."

hem in de rug te hakken, en het is vaak ook mogelijk om wapens bij vijanden uit handen te meppen om ze in je eigen voordeel te benutten.
Ook het feit dat de game heel nauwkeurig beslist waar Link, zijn wapens of tegenstanders nu wel of niet precies langs kunnen bewegen, draagt bij aan een coherente game-

play. Perfectie wordt niet gehaald, maar je zult in deze game veel minder dan in welk ander spel ook characters, omgevingen en voorwerpen door elkaar heen zien bewegen.
Daarbij is de grootschaligheid van de wereld werkelijk imposant; het is een heerlijk gevoel om je door een stevige bries over de golven te laten

DE LEGENDE ONTLEED

De verschillende hoofdstukken van The Legend of Zelda vormen geen doorlopende vertelling.
Eigenlijk leunt ieder Zelda-spel in de basis op hetzelfde verhaal: een onschuldige jongeling raakt min of meer toevallig betrokken bij een avontuur van episch formaat. Hij moet afdalen in duistere oorden, waarin hij na vele tegenslagen uiteindelijk afrekent met de monsters en kwade machten die zijn wereld en de inwoners ervan bedreigen. Uiteindelijk blijkt dat hij helemaal niet zo toevallig door het avontuur was meegesleurd; het was zijn lotsbestemming.
Deze principes tonen grote overeenkomsten met de door mytholoog Joseph Campbell beschreven monomythe, een soort verhaalstructuur die in de grootste mythen en legendes is te ontdekken. Vergelijk bovengenoemde verhaallijn uit The Legend of Zelda maar eens met die uit de legende van Koning Arthur, het verhaal van Sint Joris en de mythe van Theseus, of meer recentelijk, Star Wars, Lord of the Rings en Harry Potter.

BEHENDIGHEID

Speltechnisch kun je de titel Legend of Zelda beschouwen als een genre-aanduiding, een predikaat dat aangeeft dat je te maken hebt met een actiegeoriënteerde RPG/adventure.
Net als in een traditionele RPG zal Link tijdens zijn avontuur groeien in kracht, levensenergie en magische vermogens, maar in tegenstelling tot de menugestuurde acties uit de pure rollenspellen, is het in een Zelda-game van belang dat de speler alle acties zelf uitvoert, wat een bepaalde behendigheid van de speler vergt.
Het avontuur in iedere Zelda vindt plaats in een uitgestrekte bovenwereld die toegang biedt tot zogenaamde kerkers, wereldjes op zich, opgesplitst in kamers. In zo'n kerker moet je verschillende vijanden verslaan en andere hindernissen overwinnen om wapens en andere schatten te veroveren. Bekende voorwerpen uit het Zelda-universum zijn bijvoorbeeld de hamer, de boemerang en de pijl en boog. Als je in een kerker zo'n voorwerp hebt gevonden, moet je dit altijd gebruiken om

DE LEGENDE WORDT VERVOLGD!

NIEUWE ZELDA - GBA
Via Powerweb kwam Power Unlimited met de wereldprimeur: Capcom en Nintendo werken alweer sinds 2001 aan een geheel nieuwe Zelda voor de GBA. Het werk aan de game werd tussentijds even opgeschort om mankracht vrij te maken voor de ontwikkeling van Four Swords, maar ondertussen is de ontwikkeling het stadium van de afronding genaderd. We gaan 'm volgende maand spelen, op de E3!

NIEUWE ZELDA - CUBE
Tijdens een recent onderonsje tussen Jurjen, Miyamoto en Aonuma (de grote kleine mannen achter The Wind Waker), werd terloops nog even gebabbeld over een nieuwe Zelda op de Cube.
Het begon met Aonuma die een beetje voor zijn beurt sprak: "(...) ondertussen is de volgende Zelda alweer 'up and running', dus mijn hoofd is nu helemaal bij dit nieuwe spel."
Aha, interessant, de volgende Zelda. Zeg eens, meneer Aonuma, zal deze nieuwe Zelda weer gebruik maken van eenzelfde visuele stijl als The Wind Waker?
Helaas had Miyamoto iets meer ervaring met onze nieuwtjesgeile Jurjen en greep hij wijselijk in: "Het spijt me, maar daar kunnen we op dit moment nog niets over zeggen."
Gelukkig kwam Aonuma er indirect later toch nog eventjes op terug. "Wanneer we een Zelda-project hebben voltooid, zijn er altijd dingen die we niet in de game hebben kunnen verwerken. Zolang we al onze ideeën nog niet in een Zelda-game hebben kunnen verwerken, is het werk aan de volgende Zelda al begonnen voordat de vorige is voltooid."
Snap jij het nog?
Volgens Jurjen bedoelt ie dat de volgende Zelda voor de Cube alweer een tijdje in ontwikkeling is.

UIT DUIZENDEN


Daarom draagt Link als ie Indiaas gegeten heeft, altijd een strakke maillot.

duwen, terwijl overal om je heen spannende plaatsen liggen te wachten om ontdekt te worden. Als dan aan de einder de zon opkomt en enkele nieuwsgierige meeuwen besluiten een eindje met je mee vliegen, is het Zwitser Leven-gevoel compleet.

GROEN MUTSJE
Alle pracht en praal ten spijt, is The Wind Waker geen revolutie maar een evolutie van Ocarina of Time, de enige Zelda-game die naast het origineel uit 1986 werkelijk revolutionair genoemd mag worden.
In Ocarina of Time werd klassieke 2D-gameplay voor het eerst op briljante wijze vertaald naar de derde dimensie, net als dat eerder werd gedaan in Super Mario 64, later door Metal Gear Solid en Grand Theft Auto en zeer onlangs nog door Metroid Prime.
Helaas voor The Wind Waker kan een spellenreeks maar één keer de sprong van 2D naar 3D maken en totdat de techniek het toelaat dat we werkelijk met een groen mutsje op door holografische gangen hollen, is een dergelijke sprong voorwaarts niet meer te maken, in ieder geval niet zonder de trotse pilaren waar de Zelda-serie op rust te breken. En zo ontkom ik er niet aan dit welhaast perfecte prachtspel, met een heel klein beetje pijn in mijn hart, een heel klein beetje lager te beoordelen dan Metroid Prime.
Maar wat is een tiende in een avontuur uit duizenden? ◄



de betreffende kerker uit te spelen. Daarna kun je het voorwerp in de bovenwereld gebruiken om nieuwe gebieden te bereiken.

PERSONAGES EN SYMBOLEN
Los van deze algemene spelregels zijn er bepaalde terugkerende personages en symbolen die een belangrijke rol spelen in het Zelda-universum. De hoofdrolspeler wordt meestal Link genoemd, maar omdat je dit groengemutste mannetje zelf een naam mag geven, is het eigenlijk jouw representatie in de spelwereld.
Zelda is de prinses van Hyrule, meestal is het je taak om haar te redden van Ganondorf, een tovenaar met duistere krachten. Een speciale rol in het Zelda-universum is weggelegd voor de Triforce, een magisch symbool dat is opgebouwd uit drie driehoeken die samen weer een grotere driehoek vormen. Dit teken symboliseert de universele, elkaar versterkende vermogens van wijsheid (gepersonificeerd door Zelda), kracht (Ganondorf) en moed (Link).

SCORE 66 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6

The Sims Online is voorlopig gewoonweg te saai. De komende maanden zal er veel nieuwe content bijkomen, maar in dit stadium



THE ONL

Real-life simulator boeit nog niet



■ *The Sims Online moet de vele honderdduizenden The Sims fans verenigen in een grote, levende The Sims community. Boris & Jan verkenden de real-life simulator online...*

Wie had ooit gedacht dat The Sims zo populair zou worden? Dat de game een origineel concept had, zagen we met z'n allen wel, maar dat het spel en de add-ons drie jaar lang de top 10 van best verkopende games zou bezetten, had niemand voorzien. Laat staan dat er meer dan 20 miljoen The Sims producten over de toonbank zouden gaan.
Vandaar dat van The Sims Online veel werd verwacht, een verwachting die de game in deze fase helaas nog niet waar kan maken.
We zeggen bewust "in deze fase", aangezien The Sims Online aan verandering onderhevig is en de makers voortdurend nieuwe elementen aan de game gaan toevoegen. Maxis is wat dat betreft een dedicated ontwikkelaar die zijn enorme achterban serieus neemt en er alles aan zal doen om van The Sims Online een succes te maken. Inhoudelijk is de game dat in ieder geval nog niet.

SAAI

Dat komt deels door de open einde structuur, waardoor het spel al snel verzandt in veel geld verdienen door saaie klusjes op te knappen of voortdurend met andere spelers te ouwehoeren.
Het idee van het originele The Sims; zorg dat je Sim happy, gezond, sociaal is en omringd wordt met leuke dingen, is veel minder bepalend. De speler wordt losser gelaten en kan zich vermaken door met andere Sims te hangen en te chatten, of klusjes te doen om geld mee te verdienen. Met dat geld kun je objecten kopen en zorgen dat je een groter huis krijgt. Hoe goed je bent hangt af van je skills en de need naar diezelfde skills. Soms moet je samen met andere Sims een taak uitvoeren om geld te verdienen, dat geeft een sociale impuls. Toch is dit vrij saai; af en toe zit je tijden te kijken hoe je Sim een potje schaak speelt of een houten fi-

> **"ER IS GEWOON TE WEINIG TE DOEN, HET SPEL HEEFT NOG BUGS EN ALLE GOODIES VAN DE ADD-ONS SCHITTEREN DOOR AFWEZIGHEID."**



GENRE: MASSIVE-MULTIPLAYER-ONLINE-BABBELBOX • AANTAL SPELERS: ONBEPERKT • VERWACHT: NNB



stelt de game teleur.

SIMS
LINE







guurtje aan het uitzagen is aan een werkbank. Je kunt deze tasks niet versnellen dus wordt het al snel duimen draaien.
Ook als je Sim(s) genoeg werk hebben verricht en tv gaan kijken of een boek gaan lezen, kun je dit niet forwarden. En dus is het weer achterover leunen en wachten... niet echt boeiend.

CHATBOX

Het chatten is wel leuk, alleen betaal je daar iedere maand een bedrag voor terwijl je dit ook gratis online kunt doen. En het ene huis is het andere niet. Soms wil niemand chatten, soms gaat het nergens over en een enkele keer heb je daadwerkelijk een leuk gesprek. Maar om daarvoor nu Sims Online te kopen...
Bottomline is dat er gewoon te weinig te doen is, het spel nog de nodige bugs kent (je kunt soms je eigen huis niet meer in) en alle goodies van de add-ons schitteren door afwezigheid. De nadruk ligt te veel op het economische model en als 'game' mist het te veel variatie om te boeien. Hopelijk update Maxis de boel snel want de potentie is overduidelijk aanwezig.
By the way, Ed vond de teksten in de plaatjes zo hilarisch dat ie besloot de eer aan zichzelf te houden en de plaatjes van The Sims Online niet van bijschriften te voorzien. Baas boven baas hè. ◀

NOG MEER SIMS?

We zijn nog lang niet klaar met The Sims. Onlangs kwam de game uit voor de PS2 in 3D vorm én aangepast en binnenkort is die versie er ook voor Cube en Xbox. Om het Sims Circus compleet te maken hebben Maxis en EA ook nog een add-on aangekondigd. Weer eentje? Aaarghl! The Sims Superstar heet ie, waarin je Sims in de huid kruipen van een popster, filmster of supermodel. We hopen daarbij op hilarische taferelen als cokesnuivende popsterren, groupies bij je kleedkamer, ruzie met filmregisseurs en wilde feestjes na een modeshow. Al zal dat zeer waarschijnlijk wishful thinking zijn…



SIMS UITGESTELD

Zoals je ook elders in deze PU kunt lezen, is inmiddels bekend dat wegens technische onvolkomenheden The Sims Online is uitgesteld. Een nieuwe releasedate is nog niet vastgesteld maar we houden het op een uitstel van een paar maanden. Mochten er wijzigingen aan de game worden doorgevoerd die van invloed zijn op de speelbaarheid of anderszins het cijfer van deze review zouden hebben beïnvloed, dan horen jullie dat zo spoedig van ons.

MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/THESIMSONLINE/HOME

SCORE 60 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6

Midnight Club II heeft op papier zeker potentie, het is alleen jammer dat het allemaal zo magertjes is uitgewerkt.

MIDNIGHT CLUB 2







Die heeft zo te zien effe een rookpauze genomen.

Bij deze wil ik Rockstar en Take 2 hartelijk bedanken voor het verpesten van mijn weekend...

Het was een graad of 15, volop zon; kortom perfect weer om even wat buiten de deur te gaan doen, winkelen, een terrasje pakken of gewoon even chillen op het balkon. Maar in plaats van dit alles zat ik op de bank, joypad in de handen met een grimas dat op onweer stond. De frustratie droop van mijn gezicht terwijl ik al vloekend en tierend meerdere malen mijn joypad door de woonkamer slingerde.

NIET LEUK

Midnight Club 2 (MC2) is namelijk helemaal geen leuk spelletje. Het is een aaneenschakeling van frustrerende ritjes door een virtuele stad. Ik heb in totaal 29.9 % van het spel gezien en ik weet echt genoeg. En mocht Rockstar of Take 2 met de mededeling komen dat het daarna pas leuk wordt, stel ik ze voor om dan die eerste 29.9 procent ook leuk te maken of een derde deel van de game in de prullenbak te sodemieteren.

Op papier lijkt het allemaal prachtig; racen in een stad (LA, Parijs en Tokio) met de vrijheid die we kennen uit de GTA serie. Geen afgebakende parkoersen maar checkpoints waarbij 'jij' de snelste route bepaalt.
Tot je beschikking staan supersnelle bolides of motoren. Verder maak je gebruik van allerhande te verdienen extra's als nitro's en Knight Rider-achtige tweewieler moves.

"MIDNIGHT CLUB 2 IS EEN AANEENSCHAKELING VAN FRUSTRERENDE RITJES DOOR EEN VIRTUELE STAD."

Het lijkt allemaal prachtig, totdat je de joypad ter hand neemt en erachter komt dat alles wat op papier werkt dat in de praktijk niet doet. (Misschien hadden de heren van Rockstar San Diego gebruik moeten maken van Criterions Renderware, ideetje voor MC3?)

GTA LOOK

De graphics van MC2 zijn middelmatig. De omgevingen zijn weliswaar groot maar dit gaat wel gepaard met onscherpte en onduidelijkheid. Zo zie je in veel nachtelijk ritjes bochten nauwelijks aankomen, waardoor je vaak de verkeerde richting op rijdt en dus kostbare seconden verspeelt. Seconden die je niet mág verspelen aangezien de tegenstanders, über-coureurs zijn. Ze weten blindelings de sluiproutes te vinden en komen schadevrij uit kettingbotsingen, terwijl jij binnen no time met een rokende motor rijdt.
Daarbij speelt de geluksfactor ook nog eens een veel te grote rol. Dat zit 'm met name in de overdaad aan stunts die je nodig hebt om een race winnend af te sluiten. Deze halsbrekende toeren voltooi je eerder op goed geluk dan dat het met jouw vaardigheden als speler te maken heeft.

BURNOUT 2

MC2 belooft de speler vrijheid maar kadert dat te veel af om als speciaal te worden bestempeld. Checkpoints zijn zo geplaatst dat er weinig ruimte overblijft voor de speler om naar eigen inzicht zijn route te plannen.
En daar kunnen de verschillende andere modes die MC2 rijk is (Two player battle, Cruise Race en Edit Race) geen verandering in brengen. Misschien dat de online optie nog interessant wordt maar ik ben bang dat als de PS2 in Nederland online gaat, de speelmodes beperkt worden tot Capture the flag en Detonate. En dat terwijl de game schreeuwt om de mogelijkheid om online in een stad te rijden waarin iedereen elkaar uit zou kunnen dagen voor een illegale straatrace.
Ik ben bang dat dat voorlopig toekomstmuziek blijft. Tot die tijd start ik Burnout 2 wel op als ik zin heb om wat rondjes te racen.



Standaard raceplaatje. En ik mag 't niet meer over m'n Laguna hebben, las ik op 't Powerweb Forum. Poeh...



En dan vraagt Koen altijd: "pap, waarom staat die pijl zo, we kunnen toch niet omhoog? Zelfs niet met onze Laguna, toch?"

ROCKSTAR • TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MIDNIGHTCLUB2 GENRE: RACEN • SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

SKATT

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 6

71 SCORE

Ondanks enkele aardige nieuwigheden, schiet ISS 3 met name door de warrige gameplay tekort om bestempeld te kunnen worden als top footiegame.





Iedereen wordt gedold door de man die sneller schijnbeweegt dan z'n schaduw.



Nee, zelfs bij een Jamaïcaanse keeper gaat ie er niet in als je 10 meter te hoog mikt.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3

■ ***Bullet time effecten bij het naderen van het vijandelijke strafschopgebied? Kopballen op doel die met zware special effects vertoond worden, nog voor de bal er in ligt? Is this football?***

Het team van KCEO zag ook wel in dat er spijkers met koppen geslagen moesten worden, wilde men qua populariteit een beetje in het spoor blijven van KCET's Pro Evolution Soccer en de FIFA-serie van EA Sports.
Nu hebben de ISS-games in het verleden altijd bekend gestaan om de arcade-based gameplay en ook ditmaal is dat weer het geval, en hoe. Natuurlijk kun je ook in alle andere footiegames vette trucs en soms niet al te realistische moves uithalen, maar wat ontwikkelaar Major A geflikt heeft met ISS 3 slaat werkelijk alles.
Ik meldde vorige maand al dat er een close-up mode in de game verwerkt is; loop met jouw speler richting de zijkant van het vijandelijke strafschopgebied en spoedig verschijnt er een knipperend R2-icoon boven zijn hoofd. Op dat moment kun je met de R2-button de camera op jou en je directe tegenstander focussen en krijg je even de tijd om te kijken hoe je hem het best kunt passeren. Dit zou het geven van een goede pass een stuk makkelijker en aantrekkelijker moeten maken maar da's lang niet altijd het geval.

"WAT IS ER LEUKER DAN JE BESTE VRIEND IN TRANEN TE ZIEN NADAT JE AL ZIJN PUNTEN HEBT AFGESNOEPT?"

IN DE SOEP

Toen ik de preview-versie een tijdje gespeeld had, gooide ik er inderdaad om de haverklap de ene na de andere passeerbeweging uit maar na het dagenlang spelen van de volledige versie, raakte ik er gaandeweg steeds meer op uitgekeken. De acties liepen meer dan eens in de soep, waarbij ik de bal sukkelig over de zijlijn speelde. Of dat aan mij lag of aan de ietwat vage controls van deze zoom-optie? You do the math. Ik koos er op een gegeven moment dan ook voor om het flikkerende R2-icoontje regelmatig te negeren. Desondanks is deze gewaagde toevoeging prijzenswaardig te noemen en zullen vele gamers er ongetwijfeld een hoop voldoening uit weten te halen.
Over de Mission mode, waarin je met maximaal tien spelers een aantal scenario's winnend moet afsluiten, ben ik zelf meer te spreken. Elke gewonnen wedstrijd levert punten op waarmee je onder meer tenues, special moves en delen van stadions kunt aanschaffen.
De mogelijkheid om punten van je maatjes af te troggelen middels weddenschappen is een van de sterke punten van ISS 3. Dit maakt de drang om competities te houden namelijk een stuk groter. Wat is er leuker dan je beste vriend in tranen te zien uitbarsten nadat je al zijn punten van hem hebt weten af te snoepen?

VERZORGD

Grafisch zit de game prima in elkaar. De stadions ogen zeer verzorgd, evenals de spelers en hun bewegingen (al zijn de mindere goden wel wat lastig te herkennen). Het commentaar is beter dan bijvoorbeeld dat van PES, maar da's ook niet zo moeilijk.
Het echte knelpunt zit 'm in de gameplay zelf. Het komt allemaal wat instabiel op me over. Ballen hebben soms wat vreemde snelheden, de framerate is niet altijd even kosjer, keepers komen zelden hun goal uit (zelfs als ze makkelijk een corner kunnen voorkomen) en pakken soms ballen die tegen het zijnet aanknallen terwijl ze in het doel staan (!), spelers kiezen met regelmaat van de klok voor onlogische oplossingen, jouw team wordt vaak vanwege de gekste overtredingen getrakteerd op gele kaarten en zo kan ik nog wel even doorgaan.
Dat doe ik maar niet want anders krijgen jullie nog het idee dat ISS 3 een heel slechte game is. Dat is heus niet zo, alleen zul je wel wat hindernissen moeten zien te overwinnen wil je hier langer dan een paar weekjes echt veel plezier aan beleven. ◄



Die kapper van Ronaldo zou veroordeeld moeten worden wegens het opzettelijk toebrengen van zwaar belachelijk kapsel.

KCEO • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM — GENRE: VOETBAL • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: PS2 OUT NOW - NGC: 16 MEI 2003

SCORE 80 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 8

Ondanks de nadruk op klassieke spelprincipes, levert deze game binnen de grenzen van het genre wél volop kwaliteit.

SKIES OF ARCADIA LEGENDS

Ik heb het altijd jammer gevonden dat, wegens de niet zo behouden vaart van de Dreamcast, maar weinig mensen van Skies of Arcadia konden genieten. Erg fijn dus dat de game nog een keertje voorbij komt zeilen op de Cube.

Van eilandje naar eilandje zeilen om allerlei stoere avonturen te beleven... Link voelt zich helemaal de man, maar de vrolijke piraten uit Skies of Arcadia waren hem voor. Groot verschil: de driemasters uit Arcadia varen niet over zee maar door het luchtruim en ook de eilanden tarten de zwaartekracht door uitdagend een beetje in het luchtledige te hangen.

Ander groot verschil: dit is geen action adventure zoals The Wind Waker maar een traditionele RPG met alle toeters en bellen die erbij horen. Vijanden versla je voor ervaringspunten die je vaardigheden level na level laten stijgen, aanvallen kies je met de cursor in menuutjes en in de loop van het spel verzamel je magie, wapens en pantsers om je clubje spelfiguren naar eigen inzicht mee op te tuigen – niets nieuws aan de hemel.

Ondanks de nadruk op klassieke spelprincipes, levert deze game binnen de grenzen van het genre wél volop kwaliteit.

NUTHEAD

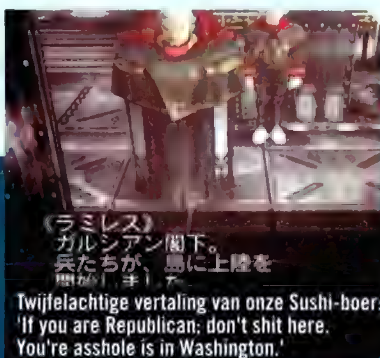
Het gevechtssysteem gaat behoorlijk diep maar is tegelijk wel zo toegankelijk dat ook de oppervlakkige speler er goed mee uit de voeten kan. Helaas moet je wel een beetje een RPG-nuthead zijn om onvermoeid geïnteresseerd te blijven in de statische menugevechten. Op de lange duur begon ik de 'onverwachte' aanvallen van vijanden vooral als hinderlijk te zien en ging de langdradigheid van bepaalde herhalende acties me tegenstaan.

En al zijn dit euvels waar vrijwel iedere RPG mee kampt, toch wordt het af en toe vervelend, vooral in combinatie met de grote afstanden die je vaak moet overbruggen, soms zelfs verschillende keren omdat de save-punten nogal ver uit elkaar liggen.

Dit soort zaken moet je zeker in je achterhoofd houden als je twijfelt over het wel of niet aanschaffen van deze game; je zucht naar avontuur moet groot genoeg zijn om hier en daar wat frustratie voor lief te nemen.



"Zonder bril ben je veel knapper meisje."
"Maar kapitein, ik draag geen bril."
"Maar ik wel!"



Twijfelachtige vertaling van onze Sushi-boer: 'If you are Republican; don't shit here. You're asshole is in Washington.'



"DIT IS GEWOON HET SOORT HARTVERWARMENDE RPG-FLAUWEKUL DAT JE MET EEN BREDE GRIJNS OVER JE HEEN MOET LATEN KOMEN."

VROLIJKHEID

De mooie momenten in deze game zijn in eerste instantie toe te schrijven aan de ontwapenend leuke spelfiguren. Verhaallijnen en conversaties gaan vergezeld van een aanstekelijke niets-aan-de-hand-vrolijkheid, zonder te veel te vervallen in overdrijvingen of cliché's.

Uitbundige naïviteit ten koste van complexiteit en zo hoort het ook, dit is gewoon het soort hartverwarmende RPG-flauwekul dat je met een brede grijns over je heen moet laten komen.

Zoals gezegd gaat de overdaad aan gevechten op een gegeven moment wat tegenstaan maar de werkelijk irritante fases zijn gelukkig spaarzaam en de puike puzzels, strategische zeeslagen en ontroerend mooie omgevingen zijn zo fraai uitgewerkt dat je ze graag voor lief neemt.

Samen met Phantasy Star Online is dit een Dreamcast-port die ik met open armen binnenhaal en als eerste traditionele RPG misstaat deze game zeker niet in het avontuurlijke assortiment voor de GameCube. ◄

MEER DAN EEN PORT?

Speciaal voor de GameCube heeft Sega het woordje 'Legends' aan de titel toegevoegd, om aan te geven dat het hier om meer gaat dan zomaar een port. Toch gaat het hier om niet veel meer dan zomaar een port. De graphics zijn een beetje strakgetrokken, er zijn een paar nieuwe spelfiguurtjes toegevoegd en je kunt je avontuur hier en daar onderbreken om een uitdagend zijweggetje te bewandelen. Leuke extra's, maar niet genoeg om een aanschaf te rechtvaardigen als je het origineel al bezit.



'Roses are red, Violets are Blue. The shorter the skirt, the better the view.'

GENRE: ROLE PLAYING GAME • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 23 MEI

SEGA • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM

GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 71

Delta force kent te veel fouten in de A.I. en is te kort om echt een topper te zijn. Gewoon een lekker spel met een prima multiplayer.

Vorige maand waarschuwde ik voor de nieuwe Delta Force. De previewcode bevatte veel fouten. Heeft Novalogic ze eruit gehaald?





Delta Force: Black Hawk Down probeert de mislukte actie van Amerikaanse Delta Force eenheden in Somalië in een game te verwerken. Omdat een al te realistische aanpak geen wenselijke game zou opleveren (de Yanks werden nogal geasswhooped door een groep stonede, slecht getrainde Somaliërs), werk je eerst een aantal verzonnen missies af in en rond Mogadishu, om pas vanaf missie 'Irene' het echte verhaal op te pakken.

DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

En ook daar wordt met de waarheid een klein loopje genomen, want je krijgt uiteindelijk nog een tweede kans om generaal Aided te pakken. Een perfecte therapeutische sessie voor oorlogsveteranen dus.

SFEERVOL

De sfeer van de Somalische strijd overtuigt en dat is best knap omdat er op de afzonderlijke grafische onderdelen veel valt aan te merken. Voertuigen zijn blokkig, animaties hoekig en de werelden soms wat rafelig. Typisch Delta Force zal de kenner zeggen.
Als je echter alles bij elkaar ziet, werkt het vreemd genoeg perfect. Zodra ik de stad Mogadishu binnentrok, stond het zweet me in de handen.
Op elke hoek en achter elk raam loerde het gevaar. En alles neermaaien wat beweegt heeft geen zin, aangezien je de burgers, die weliswaar stenen naar je gooien, niet mag raken. Dit en de nachtmissies, de landing op het stand, de vluchten met de heli en de felle ritjes in de humvee zorgen voor een mooi opgebouwde spanning.

DELTA FARCE

Per missie zul je het met een bepaald aantal saves doen. Aan jou de keuze waar je ze gebruikt. Helaas is DFBHD niet echt lastig (en wat kort, ± 10 uur), dus het aantal saves zal voor de meesten geen probleem zijn.

"HADDEN ZE DE GAME NOU NOG MAAR EEN PAAR MAANDEN UITGESTELD. "

De gameplay is nogal tweeslachtig. Op sommige momenten (zeker in de latere missies) is het uitdagend en voel je je net als in Medal of Honor een beetje soldaat. Op andere momenten komt de game niet verder dan een zeer middelmatige arcadeshooter.
Er zijn twee oorzaken. Allereerst voelen de missies soms wat repetitief aan. Al schietend via een heli of humvee de stad in, al schietend iets/iemand bevrijden of mollen, al schietend per humvee weer de stad uit.
Ten tweede is de A.I. soms ronduit stupide. Nu weet ik wel dat de Somaliërs toentertijd zo veel Kat hadden gegeten dat ze niet meer wisten wat voor en achter was, maar mannetjes die in muren schieten, gasten die niks horen als je een handgranaat in een kamer gooit, vijanden die je niet zien als je achter ze staat, dat kan echt niet.
Ook je eigen squad (waar je niet echt veel mee kunt, je moet 90% van de kills zelf maken) doet af en toe raar. Ze gaan vaak voor je staan en lopen zich steevast vast als ze in een zandzakstelling terechtkomen. Kwestie van een slecht doorgevoerde pathfinding.
Bij tactical shooters draait het vooral om de spanning van het uitschakelen van de vijanden. In toppers kun je zonder strategie geen vijanden uitschakelen. Dat is in DFBHD slechts gedeeltelijk het geval; bij zeker een derde van je acties is de A.I. zo duf dat zelfs Jeroen z'n cavia de vijanden zou overmeesteren. Hadden ze de game nou nog maar een paar maanden uitgesteld. ◀


"Ik weet 't niet, maar volgende keer neem ik liever een helikopter mét rotorbladen."


Daar gaat Koffi Annan's no-claim korting.


"Zit je middenin de woestijn effe lekker een longontsteking op te lopen!"

NOVALOGIC • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.NOVALOGIC.COM
GENRE: TACTICAL SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 • ONLINE: VIA INTERNET EN LAN • VERWACHT: 6 JUNI 2003

SCORE 83 | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8



Rise of Nations is een puike strategiegame die een brug slaat tussen de hardcore en casual gamer.



RISE OF NATIONS

Er lijkt maar geen einde te komen aan de reeks beschavingsims en RTS games. Toch is het de fans aan te raden om in dit geval even hun oortjes en oogjes open te houden, aangezien RoN een mix is tussen Age Of Empires en Civilization.

Bij een mix tussen Age of Empires en Civilization kun je je afvragen hoe levensvatbaar met name de Civilization gameplay vandaag de dag nog is. Gelukkig hebben de makers dat ingezien en speelt RoN in real-time.

Onder leiding van Brian Reynolds (die samen met Sid Meier nog aan Civ I werkte) komt 6000 jaar geschiedenis tot leven via acht verschillende ages en achttien verschillende beschavingen. Uiteraard kun je via diplomatie en handel winnen maar uiteindelijk zul je vroeg of laat ten strijde trekken. Doe je dat in het begin nog met botte bijlen en katapulten, later heb je moderne tanks en guided rockets onder je muisknop zitten.

DIEP & TOEGANKELIJK

De game doet naast Civilization en Age Of Empires, ook denken aan Empire Earth. Inhoudelijk bewandelt RoN derhalve bekende paden, maar voegt daar wel degelijk nieuwe routes aan toe. Het draait hier vooral om diepe en uitgebreide gameplay die vertaald is naar een groep gamers die voor het eerst met dit genre in aanraking komt. Tegelijkertijd biedt het spel genoeg diversiteit in eenheden, formaties, upgrades, volken en tactieken dat ook de simmer en RTS speler van het eerste uur zich kan vermaken met RoN, en dat is een knappe prestatie.

Iedere actie kent wel een sneltoets en via de F12 blijf je altijd op de hoogte van benodigde upgrades, je techtree, de status van je gebouwen en de werkzaamheden van je arbeiders. Een aantal uitgebreide tutorial missies leiden de onwennige gamer op het gemakje in en ook de roestige RTS'er kan zo zijn skills even opvijzelen.



Toen bekend werd dat in het paleis Jamai handtekeningen uitdeelde, was de chaos compleet.

STEDEN

Opvallend is de nadruk op stedenbouw. Je steden zijn veel meer dan een paar aan elkaar geplakte gebouwtjes die toevallig bij elkaar in de buurt staan. De huizen en gebouwen vormen een geheel waarbij de grootte en de intellectuele waarde van je stad, invloed hebben op de grenzen van je gebieden. Hoe omvangrijker je stad, hoe weidser je grenzen en dus hoe groter je rijk. Dit betekent weer meer ruimte voor upgrades, omvangrijkere legers en snellere evolutie van je volk als zodanig, mede hierdoor sluiten de makers hush-hush tankrush uit.

"DE NIEUWKOMER WORDT INGEWIJD ZONDER DAT 'T DE FANTIEKE FAN TE MAKKELIJK WORDT GEMAAKT."



"Jongens knallen jullie maar rustig door, dan neem ik effe de telefoon op."

Ook het innemen van vijandelijke steden is erg leuk gedaan. Neem een stad in van je tegenstander en je verkrijgt opeens allemaal nieuwe kennis, research en resources die je daarvoor nog niet bezat. Alles en iedereen kapot maken is hier dus niet de meest effectieve tactiek.

LANDJE PIK

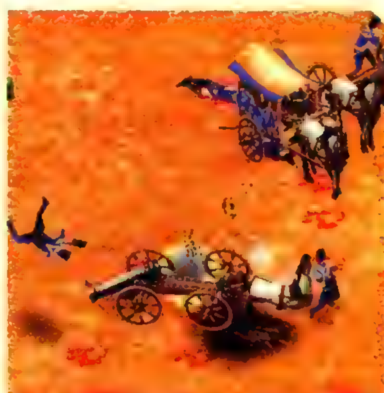
In plaats van een grote overall campagne komt RoN met de alleraardigste Conquer The World mode. Via een overzichtskaart kies je de gebieden die je aan wilt vallen en zo kent het spel toch een beetje een turn-based ingrediënt.

Je begint met een gebied en een leger en probeert zo alle gebieden te veroveren. Per beurt krijg je een ander scenario terwijl de ontwikkeling van je steden in real-time doorgaat. Je kunt ook losse scenario's spelen, skirmisch of multiplayer waarbij je eveneens de winnende condities kunt vaststellen.

Big Huge Games heeft zijn zaakjes op orde en slaagt erin de nieuwkomer in dit genre in te wijden in de wereld van wereldoverheersing door de eeuwen heen, zonder dat de fanatieke fan het idee heeft dat 't hem wel heel makkelijk wordt gemaakt. ◄



Is dit een potje trefbal of zo? Dat 't achter die blauwe lijn niet telt als je geraakt wordt?



Huh? Nou ja, je moet natuurlijk niet té ver inzoomen natuurlijk.

GENRE: RTS • SPELERS: 1 • VERWACHT: 23 MEI — BIG HUGE GAMES • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.BIGHUGEGAMES.COM

GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 76

Briljant concept, niet zo briljant uitgewerkt; met iets minder chaos en wat meer uitgediepte character moves was KFC een knaller geweest.

De preview van deze persiflage op kung fu flicks uit de jaren '70 schiep aardig wat verwachtingen bij me. Eens zien of Microsoft het heeft waargemaakt.





Uit mijn preview van vorige maand kon je al afleiden dat in Kung Fu Chaos met een vette knipoog gekeken werd naar de martial arts films uit de jaren '70. Van bekende films gejatte sets, grappige cartooneske vechters en een hyperactieve regisseur zorgden meer dan eens voor een lach op mijn gezicht.
Zijn aanwezigheid zal overigens door de een meer op prijs gesteld worden dan de ander; hij kan na verloop van tijd een tikkeltje irritant worden met z'n gebrekkig Engelse praatjes. Wegdrukken is in ieder geval een optie, dus van hem hoef je geen last te hebben.
Ik had zeker geen last van de overige geluiden die in 5.1 door de speakers kwamen, met soms hilarisch gebrabbel van de characters en de dikke geluidseffecten.

KUNG FU CHAOS

GEVARIEERD

De game kent meer goede kanten, te beginnen met de Singleplayer mode. De tientallen filmscènes en minigames die je met een van de negen characters doorloopt, zijn zeer gevarieerd en uitstekend vormgegeven en worden per scène duidelijk moeilijker. Relaxed is dat je tussen bepaalde scènes in een veredelde tutorial nog even je skills kunt bijschaven.

Elke character kan slaan, trappen, springen, attributen en tegenstanders wegwerpen en combo's maken. Ook kunnen ze vijanden uitdagen; maak drie succesvolle 'taunts' en je hebt een speciale aanval tot je beschikking. Altijd handig wanneer je op sommige momenten omringd wordt door een clubje ninja's die je tegelijkertijd willen koudmaken.

STERREN

De aktie verloopt strak en furieus, waarbij timing vrij essentieel is. De controls zijn daarom zwaar simpel gehouden. Alle moves zijn gemakkelijk te maken met basic combinaties; zelfs voor de special attack hoef je alleen de linker en rechter trigger tegelijkertijd in te drukken. Dit wil overigens niet zeggen dat de game makkelijk te doorlopen is, want je zult al na een paar scènes merken dat het lastig genoeg is om vier tot vijf sterren te behalen die nodig zijn om onder meer mini-games en nieuwe scènes vrij te laten komen. Gelukkig kun je in langere scènes extra levens oppikken, zodat je gezond en wel aan een volgende blockbuster film kunt beginnen. Of een middelmatige drie sterren film waarmee de producer net uit de kosten komt.
Wie genoegen neemt met drie sterren (alleen goed voor het vrijgeven van een nieuwe scène) is een sukkel. Met gasten die een tot twee sterren behalen, praat ik niet eens.

> "WIE GENOEGEN NEEMT MET DRIE STERREN IS EEN SUKKEL. MET GASTEN DIE EEN TOT TWEE STERREN BEHALEN, PRAAT IK NIET EENS."

MULTIPLAYER

En dan het onderdeel waarop de game zou moeten excelleren: het spelen tegen je maatjes in de multiplayer.
De actie is hierin echt heftig en op momenten zeker wel meeslepend. Het wordt echter zo vaak super hectisch (mede door rondvliegende attributen en stukken decor) dat je amper ziet waar je mee bezig bent. Ook het camerawerk werkt op veel momenten niet mee, vooral in de scrollende levels.
Zowel in de single als multiplayer komt het dan vaak voor dat je voor je er erg in hebt, buiten beeld terechtkomt en dus een leven kwijtraakt. Nou, da's meer chaos dan goed voor je is. Jammer, want het spelen met z'n vieren hoort eigenlijk het leukste en sterkste onderdeel van een partygame te zijn, nu is dat vreemd genoeg de singleplayer.
Als de ontwikkelaar met die punten, evenals de te veel op elkaar lijkende moves van alle characters, aan de slag gaat voor een eventuele opvolger, weet ik zeker dat we een ijzersterke partygame op de Xbox gaan krijgen. Nu nog even niet. ◄



Na Friesland nu ook populair in het land van de rijzende zon: fierljappen.



Scène uit Yourassipick 4.



"Er is toch niks mis met dit schip? Ik begin een steeds sterkere vislucht te ruiken!"

JUST ADD MONSTERS • MICROSOFT • TEL. [illegible] • WWW.KUNGFUCHAOS.COM
GENRE: ACTION-PARTY • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 78 GRAPHICS 7 REPLAY 8 GAMEPLAY 8



Rappers en games gaan niet altijd samen maar gelukkig vormen ze in deze uiterst vermakelijke wrestling game een erg goede combo.



DEF JAM VENDETTA



En dan zijn er nog steeds mensen die de evolutietheorie ontkennen...



Wat doe je als ontwikkelaar wanneer je een wrestling game wilt uitbrengen terwijl alle grote namen bij de concurrent zitten? Juist, je gooit een paar rappers in de ring. Logisch toch?

Nu alle bekende worstelaars zijn ondergebracht in één grote organisatie (WWE) en ontwikkelaar THQ hiervan de licentie in handen heeft, wordt het voor andere ontwikkelaars toch verdomd moeilijk om met een sterke concurrerende game op de proppen te komen.
EA zat zoals gewoonlijk niet bij de pakken neer en schakelde de Japanse ontwikkelaar AKI Corp in (in het verleden al verantwoordelijk voor een aantal dope wrestling games voor de N64) om samen met het team van EA Canada eens flink tegengas te geven.
Het resultaat: een wrestling game die grotendeels fictieve characters kent, maar ook twaalf hiphop artiesten uit de stal van platenlabel Def Jam zoals Redman, DMX en een van m'n favoriete mc's, Ghostface Killah. Het lijkt misschien een erg vreemde manier om de concurrentiestrijd aan te gaan maar na het spelen van de game moet ik toegeven dat Def Jam Vendetta gewoon een verdraaid lekker spel is.

RANZIG

In totaal zijn er meer dan veertig characters aanwezig die allemaal hun eigen special moves in huis hebben. Het is de bedoeling dat je middels illegale worstelpartijen in een tiental arena's de nodige knaken verdient om een maat van je uit de schulden te helpen en gaandeweg je character sterker te maken. Da's broodnodig ook, want de artiesten die fungeren als level bosses zijn allesbehalve makkelijk te verslaan. Daarnaast kun je, naarmate je steeds meer gevechten wint en alsmaar populairder wordt, in contact komen met heerlijke dames die soms zelf in de ring belanden om uit te vechten wie aan jouw zijde mag staan. Het is zelfs mogelijk om stapels opwindende foto's van ze in je bezit te krijgen. Je moet er wel wat centen voor neertellen maar dan heb je ook wat; het geeft in ieder geval een behoorlijke 'dirty' feel aan de game, die van zichzelf toch al een ranzig sfeertje uitstraalt.

> "DE OPWINDENDE FOTO'S VAN DE DAMES GEVEN EEN BEHOORLIJKE 'DIRTY' FEEL AAN DE GAME."

OVER THE TOP

AKI's expertise op het wrestling-vlak legt EA zeker geen windeieren. De vele gevarieerde moves van de uitstekend te bedienen worstelaars zijn stuk voor stuk goed uitgewerkt en de actie verloopt soepel en zonder vertragingen, ook wanneer je het moet opnemen tegen twee of drie gasten. Naast de singleplayer zijn er namelijk ook een Tag Team, Free-4-All en Handicap mode aanwezig, die stuk voor stuk erg lekker zijn om te spelen. Verwacht geen superrealistisch gebeuren; met name de Blazin' moves (moves die gemaakt kunnen worden wanneer je applausmeter vol is en die heel erg auw doen bij je tegenstander) zijn zwaar over the top maar geven wel ontzettend veel voldoening.

FLITSEND

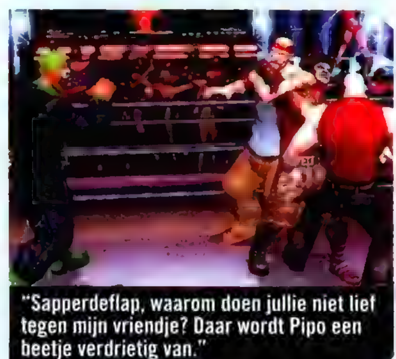
Op de geluidseffecten heb ik ook niks aan te merken en de soundtrack met een aantal exclusieve joints houden je hyper van het begin tot het eind van een gevecht.
Helaas blijven in deze PS2-versie de graphics wat achter bij de rest van de game. De characters zien er ietwat ongepolijst uit en lopen geen zichtbare schade op (wij willen bloed zien!) en de arena's en het publiek verdienen ook geen schoonheidsprijs. De Gamecube-versie oogt wat dat aangaat een stuk gelikter.
Een grote hindernis vormt dit echter niet, want de flitsende gameplay vergoedt een hoop, zoniet alles. Met een dozijn rappers, leuke tussenfilmpjes, een combinatie van realistische en fantasie moves en een zooi lekkere chicks kan Def Jam Vendetta bij mij in ieder geval niet stuk. ◀



"Ja jochie, dat wordt de eerste weken papier afscheuren en billen afvegen met één hand."



Oei, dat kan wel eens heel naar worden; die gast z'n bijnaam is namelijk Appie Happie.



"Sapperdeflap, waarom doen jullie niet lief tegen mijn vriendje? Daar wordt Pipo een beetje verdrietig van."

GENRE: WRESTLING • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW
EA SPORTS BIG • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EA.COM

BORIS

GRAPHICS 8 **REPLAY** 7 **GAMEPLAY** 8 **SCORE** 80

Freelancer geeft je steeds het gevoel dat je aan het begin staat van iets heel moois, maar je komt nooit echt verder. De game had veel beter kunnen zijn.

FREELANCER

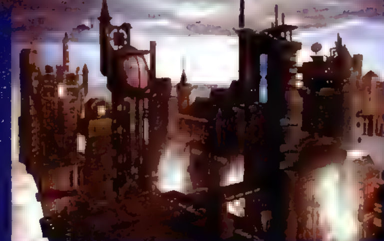
Zoals jullie in de preview hebben kunnen lezen, is developer Digital Anvil door Microsoft flink onder druk gezet om dit kostbare en tijdrovende project eindelijk in de winkels te leggen. Tijd dus voor Freelancer om te laten zien wat het waard is.

Meer dan vijf jaar is er gewerkt aan de "ultieme" space trading game en dat komt niet vaak voor. Maar laten we eerlijk zijn, een space trading game met meer dan veertig sterrenstelsels, een verhaallijn en honderden bases, da's niet niks, daar mag je best effe aan werken.
Gelukkig is dat dus ook gebeurd en dat zie je vooral terug in het verhaal. Ik zal het uitleggen. Als je het spel speelt heb je de keuze om de verhaallijn helemaal links te laten liggen en je eigen ding te doen of je kunt het vooraf geprogrammeerde avontuur van hoofdrol speler Trent ondergaan.
Het verhaal biedt je de mogelijkheid om kennis te maken met de missies en een aantal verschillende schepen. Het legt je uit hoe je moet reizen en je krijgt al snel toegang tot enkele nieuwe sterrenstelsels.



"Nou zeg, vind ik zomaar de Gouden Snaai, 150 punten extra voor Griffoendor!"





Je zult al snel een beter schip willen kopen en daarvoor moet je geld verdienen. Een goede optie is om een aantal planeten af te reizen en te kijken wat bepaalde producten kosten en opleveren. De prijzen van de verschillende producten veranderen nooit echt dus in no time ben je multimiljonair. Dat is eigenlijk een van de zwakste punten van Freelancer.

EENTONIGE MISSIES

Als je een vet schip hebt, zul je verder willen gaan met de verhaallijn en ook dan loop je al gauw op tegen de eentonigheid van de missies. Hoe mooi het verhaal ook is, je wordt er altijd op uitgestuurd om een of ander schip te vernietigen. Dat is overigens wel altijd erg spectaculair maar toch; het had allemaal wel wat subtieler gekund.
Daar komt nog eens bij dat de veertig sterrenstelsels wel een beetje op elkaar lijken. De mensen die rondlopen op die ruimtestations lijken ook erg op elkaar en uiteindelijk maakt het niet zo heel erg veel uit of je schip nou door partij x of partij y wordt beschoten als je bij ze in de buurt komt.
Het is de vloek van de games waarbij je totaal vrij wordt gelaten. Wat kun je doen als je het verhaal eenmaal hebt uitgespeeld? Nog meer geld verdienen? Op zoek gaan naar nog betere schepen die er niet zijn? Freelancer laat je op dat vlak een beetje in de steek maar begrijp me niet verkeerd; deze game heeft wel degelijk een boel te bieden.

"IN NO TIME BEN JE MULTIMILJONAIR EN DAT IS EEN VAN DE ZWAKSTE PUNTEN VAN FREELANCER."



"Remmuuuh! Shit, sinds wanneer zweeft die $#&%!§ flitspaal hier!"



"Hé smeerlap, je mag dan misschien 15467 lichtjaar geen vrouw hebben gezien, maar van mijn reet blijf je af!"

ELITE

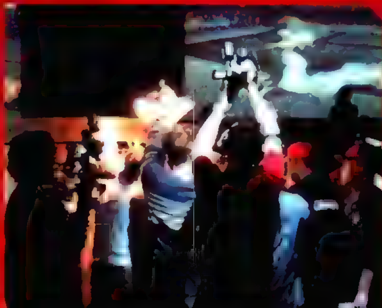
Het heeft allemaal misschien niet de diepgang van Elite of Privateer maar het is wel goed uitgewerkt. Vooral de multiplayer is leuk en als je een paar vrienden hebt die bereid zijn om er een paar uurtjes in te investeren dan ga je zeker lachen.
Misschien ging deze game gepaard met te hoge verwachtingen want als een man als Chris Robberts vijf jaar aan een game werkt dan verwacht je toch wel een echte opvolger voor Elite maar daarvoor moeten we toch nog even geduld hebben. Volgend jaar weten we meer als de meester zelf, David Braben, naar buiten komt met details over zijn nieuwste meesterwerk: de nieuwe Elite. ◀

DIGITAL ANVIL • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.MICROSOFT.COM/GAMES
GENRE: SPACE-TRADING • AANTAL SPELERS: 1 – ONLINE MAX.16 • VERWACHT: OUT NOW




Bij onze favoriet John kon je in z'n ogen lezen dat ie gebrand was op de overwinning.


Na dit 'gesprekje' moest bij John's tegenstander in het plaatselijke hospitaal een deel van het linkeroor opnieuw aangezet worden.


Je zou bijna denken dat de echte Christie Monteiro daar naakt handtekeningen staat uit te delen.


Noam Gat won het toernooi en ging naar huis met $5000 en een Tekken 4 Arcadekast. Hij had gelukkig een grote weekendtas bij zich.

KING OF IRON FIST TOURNAMENT 2003

Wie is de beste Tekken 4 speler ter wereld?

Het is donderdag 6 maart 2003, een al bij voorbaat legendarische dag. Vanuit de hele wereld komen de beste Tekken 4 spelers naar Londen om deel te nemen aan de finale van het King of Iron Fist Tournament 2003.

Vanaf 12 uur 's middags is het raak in een afgeladen zaal die in het Londense Camden beter bekend staat als The Roundhouse. Het is de plek waar sterren als Jimi Hendrix, Pink Floyd, The Rolling Stones en The Doors groot werden en als het goed is zal er vandaag nog een naam worden toegevoegd aan dat lijstje; de naam van de winnaar van een van de meest prestigieuze gametoernooien ter wereld wel te verstaan: het King Of Iron Fist Tournament..

JOHN DE KRUIJF

Bij vertrek vanuit Nederland zijn we doordrongen van het feit dat het best wel eens een Nederlander zou kunnen zijn, die er met de prijs van 5000 euro en een Tekken 4 Arcade kast vandoor gaat. Sterker nog, de Nederlander John de Kruijf behoort tot de favorieten en ook al lijkt hij bij onze eerste kennismaking nog een tikkie zenuwachtig, daar komt snel verandering in als de 25 jarige student elektrotechniek begint te praten over de Nederlandse Tekken scene en hoe hij de laatste tijd gemiddeld zo'n vijf uur per dag oefent. Met een berekenende eenvoud schat hij zijn eigen kansen in. De beste Tekken speler van de wereld is er vandaag ook, zegt hij, alleen hij speelt niet mee. Hij heeft zich niet weten te kwalificeren. Het is duidelijk, John kent zijn pappenheimers.

PAUL PHOENIX

Dat is geen toeval want er is een levendige Tekken scene en de beste spelers kennen elkaar maar al te goed. In eerste instantie via internet maar je leert elkaar al snel persoonlijk kennen via de verschillende toernooien. Het is daarom geen toeval dat de meeste van de deelnemers worden vergezeld door vroegere winnaars of spelers die in het eigen land een tweede plaats wisten te veroveren.
Respect betekent een boel voor de Tekken spelers en John is daarop geen uitzondering. Zelf wordt hij vergezeld door Harvey, zijn vaste sparringpartner en tevens de speler die in het Nederlandse toernooi de tweede plaats wist te behalen. Harvey legt uit dat een goede sparringpartner van levensbelang is. Tegen de computer kun je namelijk niet goed worden. Het is noodzakelijk om elke dag tegen iemand te vechten die makkelijk nieuwe technieken en strategieën onder de knie krijgt. Deze komen op hun beurt weer van internet af, want daar wordt heel wat afgefilosofeerd over wie het beste character is en wat de beste bijbehorende tactiek.
Zelf speelt John met Paul Phoenix, een fighter die bekend staat om zijn kracht maar niet noodzakelijkerwijs om zijn snelheid. Dat is op zich vreemd want de meeste van de twintig deelnemers geven de voorkeur aan een snel character zoals Steve Fox, Marshall Law of Christie Monteiro.

VERDWAALD

Maar er zijn nog een paar trage, sterke characters onder de deelnemers. Er is zelfs een deelnemer die vecht met de reusachtige Craig Marduk, het is de Franstalige Belg Denis Zizic. Van hem weten we weinig als we op het Londense Heathrow aankomen maar binnen vijf minuten slagen hij en zijn sparringpartner erin om de groep kwijt te raken en volledig te verdwalen in de terminalruimte. Lange kostbare telefoongesprekken leveren niets op en uiteindelijk weet Sony's PR manager hem over te halen om zijn telefoon te overhandigen aan iemand met een uniform, waarna hem vriendelijk wordt gevraagd om de twee verdwaalde spelers in de metrohal af te leveren. Binnen twee minuten staan de heren schuldbewust excuses te maken bij de PR manager van Sony. Het belooft niet veel goeds voor de Belgen want het vinden van de metro lijkt slechts een simpele uitdaging vergeleken met het winnen van een groot toernooi. Toch?


Met deze gasten moet je ook geen ruzie krijgen...

COME BACK

Nederland wordt ingedeeld in een poule met Rusland, Noorwegen, Duitsland en Tsjechië. De Belgen

"EEN SPARRINGPARTNER DIE DE GAME UITSTEKEND BEHEERST IS VAN LEVENSBELANG. TEGEN DE COMPUTER KUN JE NAMELIJK NIET GOED WORDEN."

moeten het opnemen tegen Frankrijk, Denemarken, Zwitserland en Portugal.
De eerste wedstrijden van zowel Nederland als België verlopen voorspoedig. John weet in zijn eerste wedstrijd de Duitse Wolfgang Kern te vernederen en de Belg heeft net zo weinig moeite met zijn Franse concurrent.
Vervolgens heeft onze John het een stuk moeilijker met de Tsjech. Jakub Seik laat zich niet in de zeik nemen. Met de snelle Steve Fox blijkt hij een geduchte tegenstander en voordat John het goed en wel in de gaten heeft, scoort Seik de eerste Perfect van het toernooi.
Het is een pijnlijk moment maar John weet zich te herstellen. Alle veertien aanwezige Nederlanders schreeuwen de longen uit het lijf om de arme John aan te moedigen. Het blijkt niet voor niets want in een zinderende laatste match weet hij de wedstrijd met een Perfect te beslechten. Wat een come back, wat een doorzettingsvermogen. Hier is een groot talent opgestaan en wie weet hoe ver hij nog gaat komen?
De Belg daarentegen stoomt zonder veel verzet door naar de volgende ronde alwaar hij oog in oog zal komen te staan met een tegenstander waarvan we nu even niet meer weten waar die vandaag kwam.


Boris checkte natuurlijk álles uit...

De Belg wint. Ook John bereikt de volgende ronde en komt daar oog in oog te staan met Noam Gat uit Israel.

DE FINALE

Noam was aanvankelijk een outsider op het toernooi maar dat duurde niet lang. Hij maakt een diepe indruk in poule D waar eigenlijk alleen de Italiaanse Sascia Ufir hem een beetje tegenstand kan geven.
We vroegen Noam voorafgaande aan de wedstrijd wat zijn sterke punten waren en hij vertelde ons dat hij altijd weet wat hij doet, maar pas echt gevaarlijk wordt als hij dat niet meer weet. Hmmm...een onberekenbare gast dus, dat is altijd uitkijken geblazen.


...voor de PU lezers. En daar word je...

Noam speelt met Christie Monteiro en daar had John het moeilijk mee. Hij moest de snelle Christie bij hem in de buurt houden zodat hij haar met een krachtige slagen en trappen klein kon houden. Dit lukte in het begin wel, maar al snel is hij Christie niet meer de baas. Noam is gewoon te goed.
Na zijn verlies zou John nog zeggen dat Noam het toernooi waarschijnlijk zou gaan winnen en zijn vooruitziende blik werd bevestigd. De Belg toonde zich een slechter verliezer en maakte amok met de Italiaanse Sascia Ufir die later in de finale zou staan tegen Noam Gat.
Het spektakel werd afgesloten met een spetterend feest en we leefden allemaal nog lang en gelukkig.


...best een beetje moe van...

25 APRIL • FROG CITY SOFTWARE • G.O.D. • TAKE 2 • TEL: 020-6555117 • WWW.FROGCITY.COM

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | 75 SCORE

TROPICO 2: PIRATES COVE

Voor fans van de eerste Tropico is Pirates Cove absoluut een leuke sequel maar meer directe invloed had de game goed gedaan.

Tropico was een venijnig leuke bouwsim waarin je met een dictator op een tropisch bananeneiland de dienst uitmaakte. Het was een vermakelijke game die behoorlijke scores kreeg van de pers maar commercieel geen enorm succes was. Des te opvallender dat er nu toch een sequel is.
Sommige media prijzen dit aankomend kindje al als een compleet nieuwe game, maar daar zet ik toch mijn dikke vraagtekens bij.
Ten eerste is de interface niet of nauwelijks aangepast en ook de engine is in basis hetzelfde met wat kleine aanpassingen en verfraaiingen. De looks zijn herkenbaar en fraai voor dit genre, zeker als je inzoomt en je de piraten stuk voor stuk hun ding ziet doen.
Maar het draait uiteindelijk om de gameplay, en ook die is vertrouwd en vol kwaliteit maar toch heeft Frog City een paar kansen laten liggen, met name op het gebied van varen en plunderen.

WERK OPKNAPPEN

Nieuws is namelijk het economiemodel waarbij bepaalde goederen niet allemaal geproduceerd worden, in plaats daarvan gaan je piraten uit plunderen.
Met verschillende schepen bevaren jouw zeerovers de zeven zeeën en komen, in het geval van een succesvolle jacht, naar huis met geld en slaven.
Echter, je kunt niet zélf aanvallen, enteren en plunderen en dat was nu juist zo leuk geweest. Je kunt je piraten wel sturen maar niet direct besturen, een subtiel maar alles bepalend verschil.
In plaats daarvan mag jij het saaie werk opknappen, namelijk het bouwen van schepen, wapens, munitie, zwaarden en buskruit en hebben je artificiële, door de computer gestuurde, zeerovertjes alle fun.
Naast geld en juwelen zijn er nog vijf andere basisbehoeften waar je piraten in moet voorzien willen ze happy zijn: eten, drinken, vrouwen, gokken en slapen... dat hebben je piraten nodig en dat laten ze je weten ook.
Wil je hier in voorzien dan zul je als een echte bouwsimmer flink aan de bak moeten, hetgeen fans van dit genre grijnzend zullen slikken als rum uit een vaatje.
Zelf had ik meer vrijheid, interactie en onstuimigheid van deze game verwacht. Want hoe grappig de aankleding ook is, na een paar uur spelen valt de game toch weer sterk terug op zijn (goede) voorganger. ◄

"ETEN, DRINKEN, VROUWEN, GOKKEN EN SLAPEN... DAT HEBBEN JE PIRATEN NODIG EN DAT LATEN ZE WETEN OOK."



En dat geldt ook voor alle in 1960 geboren Monnickendamse eindredacteuren...


Wapperende vlaggen, strakke zeilen... en geen rimpeltje op het water?

XBOX / PS2 / PC

OUT NOW • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM

SCORE 90 | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | J.J.

DTM RACE DRIVER

POWER UNLIMITED GOLD


Bocht gemist, altijd hetzelfde met die Vodafone jongens, zitten ze weer te bellen of een javagame te spelen.


"Verdomme, ze zouden toch moeten verbieden dat ze bij Peugeot zonder coureurs mogen rijden."

Alweer ruim aandacht voor DTM Race Driver? We doen ports toch altijd op een kortje of als one-liner? Er is maar één reden: de Xbox heeft eindelijk een echt goede racegame gekregen. De vlag kan uit!

DTM Race Driver is voor 95% gelijk aan de PC- en PS2-versie. Exact dezelfde verhaallijn, raceklassen, wagens, tracks, modes, instellingsmogelijkheden etc. De kleine verschillen bestaan uit meer wagens op de tracks (max. 20, maar niet overal), de Dolby Digital Surround 5.1 ondersteuning en kwalificatierondes in de Career mode (ook niet overal). Niets om van de daken te schreeuwen dus.
Wat ik wel wil uitschreeuwen is dat na drie keer dit hele spel te hebben gespeeld (ik haat Ryan McKane inmiddels) er eindelijk een versie is waarin alles perfect werkte. Geen bugs, geen pop-up, geen glitches, perfecte besturing, een consistente A.I., heerlijke force feedback ondersteuning en geen gekut met systeemeisen. Vandaar nu wel de 90, die veel gamers al bij de vorige twee versies verwachtten.

BIJNA PERFECT

Een 90 of hoger staat voor een bijna perfecte game. Die perfectie komt niet alleen tot uiting in het grote geheel. Perfectie zit 'm vooral in kleine zaken, en DTM Race Driver op de Xbox klopt tot in het kleinste detail.
Neem bijvoorbeeld het rode pijltje dat aangeeft waar de achterligger zich bevindt; daar kun je echt op reageren. Of als je op pauze drukt en weer terug gaat naar de race, dat je dan even drie seconde de tijd krijgt om goed te gaan zitten. Of de subtiele insturingen van opponenten als je er langs wilt. Maar ze rammen je weer nooit dom van de baan, of jij moet opeens voor ze gaan staan.
Totaal geen pop-up of lag bij twintig wagens in beeld; daar hadden ander Xbox-racers wel last van. Het feit dat CPU's nooit te veel voorsprong nemen, maar ook nooit te ver wegrijden. Of races die nooit hetzelfde zijn en een moeilijkheidsgraad die procent voor procent omhooggeschoven kan worden, waardoor het spel zeker in de Free mode lang speelbaar blijft. Prachtig werk.

"DTM RACE DRIVER OP DE XBOX KLOPT TOT IN HET KLEINSTE DETAIL."

NOG HOGER?

Nu zul je zeggen, dat zat ook allemaal in de PC- en PS2-versie. Klopt, maar toen waren er technische gebreken en dat is nu bijgesteld.
Dat DTM RD geen nóg hoger cijfer krijgt, ligt aan de niet altijd even briljant uitgevoerde verhaallijn en het ontbreken van Xbox Live ondersteuning. ◄

PS2 — 30 APRIL • NAMCO • SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

SCORE **77** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | J.J.

MOTO GP 3



De GP van Spanje is m'n favoriet. Heerlijk altijd, dat lentezonnetje.



Blij dat we niet online zijn, ik haat die Franse spookrijders.

■ ***Waar ligt de grens tussen realisme en speelbaarheid? Dat is een vraag die mij als racefan al jaren bezighoudt, en ik heb het definitieve antwoord nog steeds niet gevonden...***

Een paar uurtjes struggelen met de besturing van een wagen vind ik geen probleem, maar je moet na verloop van tijd wel zichtbare vooruitgang boeken. Gran Turismo 3, GP4 en DTM Race Driver kwamen dichtbij, maar hadden toch zo hun problemen.

Ook Namco heeft de sleutel tot de 'simhemel' nog niet gevonden. Sterker nog, ze hebben in vergelijking met deel 2 zelfs een stap terug gezet. Is het racen in de Arcade mode nog steeds pure fun, rijden in de simulatie-instelling ging zowel Jeroen, Ed als mij, niet goed af. En de eerste twee hadden daar bij het reviewen van deel 2 veel minder last van. We weten ook wel dat het lastig is om een 500 CC monster tussen de benen te houden en dat je eigenlijk geen gas in de bocht mag geven omdat je achterwiel dan wegslipt; wij zijn dan ook geen motorcoureur, maar gewoon ervaren gamers die graag hun ego gestreeld zien door virtuele races te winnen. En dat gebeurde absoluut in de Arcade mode (nou ja, bij Ed dan want die won steeds), maar het gezwabber in de Simulatie mode frustreerde meer dan dat het ons prikkelde. Sommige websites noemden het in hun preview 'a challenge', ik noem dat 'niet in balans'.

"HET GEZWABBER IN DE SIMULATIE MODE FRUSTREERDE MEER DAN DAT HET ONS PRIKKELDE."

KOPIE

Verder is Moto GP 3 voor 95% een kopie van het vorige deel. Want met iets betere graphics (jammer van de pop-up in de regen), vijf extra circuits, enkele nieuwe motoren, een betere instelbaarheid van de gameplay en een lekker gevulde Challenge mode (voer opdrachten uit, inclusief een paar hele vreemde), kun je toch niet spreken van een game die op zijn kop is gezet.
Hoeft van mij ook niet, deel 2 was al prima maar het maakt wel dat gamers die deel 2 in hun bezit hebben, er volgens mij niet slim aan doen ook deel 3 te kopen.
Moto GP 3 op de PS2 verliest verder de vergelijking met de nieuwe Moto GP 2 op de Xbox. Beide games bouwen op hetzelfde framework door, maar developer Climax toont duidelijk meer fingerspitzengefuhl op de Xbox. Ik heb het hier niet over graphics maar over besturing en gameplay. Moto GP 2 racet gewoon beter en dat heeft geen hol met de techniek achter de Xbox of PS2 te maken maar alles met de kwaliteiten van de ontwikkelaar. Vandaar de achteruitgang in het eindcijfer. ◄

UIT NU • QUICKSILVER SOFTWARE • INFOGRAMES • TEL. 040 [illegible] • [illegible] — PC

JAN | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE **60**

MASTER OF ORION 3

■ ***Diepgang is leuk, achtergronden vol feiten zijn goed maar een encyclopedie aan informatie doorworstelen om te kunnen gamen, dat gaat zelfs mijn sim-petje te boven.***

Het duurde veel langer dan gepland voordat Master of Orion 3 het licht zag. De makers hadden de game al eerder klaar maar publisher Infogrames vond de game te complex en stuurde Quicksilver terug naar de tekentafel. Het heeft niet mogen baten...
Toch moet je de makers credits geven; ze hebben zoveel feiten, weetjes en diepgang in deze spacecim/strategygame gestopt... het is bijna om bang van te worden. Het lijkt er op dat de makers ieder idee dat ze hadden, ook daadwerkelijk verwezenlijkt hebben. Daarbij zijn ze alleen de gameplay en dus de speler uit het oog verloren.
Als resultaat lijkt Master Of Orion 3 eerder geschikt voor de gamer die er van houdt om tabellen door te bladeren, blij wordt van spreadsheets en dagelijks vol plezier in Excel overzichtstaatjes maakt.

BUTTON BASH

De gameplay is op papier herkenbaar. Kies uit zestien verschillende rassen een specifiek alien ras, ga op verkenningstocht in een enorm heelal en bouw een kolonie, zet routes op, onderhoud relaties met andere rassen, creëer nieuwe kolonies, drijf handel, maak een vloot, pleeg onderzoek en vecht oorlogen uit. Echter, iedere actie duurt tijden en dat betekent keer op keer gedetailleerde tabelletjes, submenu's en statistieken doorlezen.
Het grappige is dat Master of Orion 3 op zich niet heel moeilijk is, je hebt echter nooit het idee dat je de game beheerst. Zogenaamde Planetary Viceroys doen een heleboel werk voor je, maar je hebt daar (te) weinig invloed op. Er gebeurt dus van alles op het gebied van handel, oorlog, diplomatie, verkenning, bouwen, research en nog veel meer... maar dat wordt je soms als feit gepresenteerd.
De interface is daarbij zo onaantrekkelijk als maar kan en ook de gedateerde 2D ingame graphics helpen niet mee.
Wil je dus ingrijpen en bijsturen dan dien je eerst tientallen schermpjes door te klikken om een knopje in te rammen of een balkje aan te schuiven. Andere zaken die je wél zelf kunt beslissen, laten je meteen weer kiezen uit honderden verschillende opties waarbij je al snel overladen wordt door keuzes.
Vrijheid is leuk, onoverzichtelijkheid niet. Door dit alles heeft de serie zichzelf helaas tot uitstervend soort gedegradeerd. ◄

"DE SERIE HEEFT ZICHZELF HELAAS TOT UITSTERVEND SOORT GEDEGRADEERD."


Verrassende opstelling met de Italiaan Caneri in de spits en Coreorgonel als hangende linksbuiten.


Op Jan z'n PC met mega-screen loopt 't door tot Tueadasso MXCVIII.

THE *ELEMENTS* ARE FALLING INTO PLACE



WANTED: StarArena *Gladiators*

StarArena is het nieuwste op het gebied van tabletop RPG's en Card & Boardgames en is nu in Limited-Beta-Edition verkrijgbaar. Op dit moment zoekt StarArena worldwide test gamers die niet bang zijn om als CyberGladiator in de StarArena te stappen en alles op alles zetten om heelhuids als winnaar de StarArena te verlaten. (In short: Be The-Saviour of the Baby-Universe!)



Join the Game?

Simpel, surf naar www.StarArena.net en schrijf je in voor de Test-Games die plaats vinden op een geheime-locatie. Omdat iedereen graag als CyberGladiator de StarArena wil betreden en wij slechts beperkt plek hebben, is het verstandig om het StarArena Test-Game aanvraag formulier zo snel en volledig mogelijk in te vullen!

First come, First served!

Niet janken, Doen! Met je inschrijving plaats je jezelf in de Test-wachtrij, dus . . .

Wanna-know-more? visit StarArena.net

Let op!! Speciaal voor de Test-Gamers komt er een Limited-Beta-Edition Test-Game-Pack uit! Deze is uitsluitend verkrijgbaar voor ingeschreven gamers en test-gamers.

OUT NOW • SAMMY • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.SAMMY[illegible] PS2

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 81 SCORE

GUILTY GEAR X2

Guilty Gear stond tot nu toe in de schaduw van de Street Fighter serie. Lukt het met dit nieuwe deel om een plekje in de zon te verwerven?

Het is op zich niet zo vreemd dat Guilty Gear (GG) nooit echt bij de massa is aangeslagen. Zo zien de karakters er op zijn zachtst gezegd ietwat vreemd uit en ook de chaotische speelstijl is niet voor iedereen weggelegd. Daar waar de Street Fighter serie gebruik maakt van een uitgebalanceerde spelstructuur, heeft GG lak aan balans. Button bashers hebben in deze game dan ook zeker een kans, al wil dit niet zeggen dat degene met de snelste vingers ook altijd als winnaar uit de strijd komt. Het kennen van de moves en de one-hit kills is zeker zo belangrijk om het gevecht tot een succesvol einde te brengen.

ANIME

Guilty Gear X2 is geen 3D beat'em up maar een ouderwetse 2D fighter die wat betreft looks de serie van Ryu en Ken doet verbleken. Anime fans kunnen hun hart ophalen, aangezien de game grafisch gezien erg solide oogt. De vechters bewegen zich vloeiend over het scherm, zonder haperingen en je zou haast denken dat je te maken hebt met een interactieve tekenfilm.

"GUILTY GEAR X2 DOET WAT BETREFT LOOKS DE SERIE VAN RYU EN KEN VERBLEKEN."

De moves laten zich zeer geloofwaardig en vlot aan elkaar schakelen waardoor schop en sla combo's vrij simpel uit de mouw kunnen worden geschut.
De moeilijkheidsgraad zal naar alle waarschijnlijkheid voor de beginnende speler wat aan de hoge kant zijn, maar geloof me, effe doorbijten is de moeite waard want iedereen die de ins and outs onder de knie heeft, zal de game met pijn in z'n hart uit z'n PS2 halen.

VRAAGTEKENS

Misschien wordt wel het grootste obstakel voor commercieel succes van GG, het feit dat het een vrij onbekende titel is. Een verkoper van een willekeurige speelgoedwinkel zal je waarschijnlijk met vraagtekens in de ogen aanstaren als je de woorden Guilty Gear in de mond neemt. Toch is er ook een gerechtvaardige reden om deze titel te laten voor wat ie is, en dat is dat de vorige GG naar alle waarschijnlijkheid ergens op de bodem van de budgetbak rondzwerft. En omdat die versie nauwelijks afwijkt van deeltje X2, kun je eigenlijk net zo goed 'het oudje' uit de bak vissen, al zullen de ware fans daar vermoedelijk anders over denken.
Helemaal identiek zijn de twee versies natuurlijk niet; zo kent GGX2 vier nieuwe karakters, snellere laadtijden, iets mooiere graphics en nieuw artwork en is er (wederom) een enorme hoeveelheid aan extra's vrij te spelen. ◀



Handige move hoor; tjesus man, in een frikadel zitten nog meer hersens.


"Rot op smeerlap, het is geen kijkdoos!"

OUT NOW • VIVENDI UNIVERSAL • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.JPTHEGAME.COM PS2 / XBOX / PC

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 72 SCORE

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Een pretpark met levende fossielen als belangrijkste attractie is natuurlijk een mooi uitgangspunt om een simulatie game omheen te bouwen. En nee, we hebben het niet over Sim Bejaardenhuis.

Jurassic Park: Operation Genesis is een soort Theme Park maar dan met dino's in de hoofdrol en zoals het een goede pretpark sim betaamt, is deze game geen snel uit te spelen tussendoortje. Zo zet je niet even een parkje neer, maar moet je onderzoek doen naar fossielen om daar DNA aan te onttrekken. Gelukkig heb je daar speciale mensen voor en hoef je het niet zelf te doen. Na ongeveer 50 procent DNA uit de verkalkte botten gehaald te hebben, ben je klaar om je eerste dino uit te broeden.

BEZOEKERS

Je plaatst een egg-hatchery binnen een omheining en kiest het aantal dinootjes dat je er wilt laten ronddartelen. Enige momenten later zie je de koudbloedige monstertjes al rondrennen. Als ze eenmaal rondlopen, maak je hun leefomgeving wat aangenamer. Je plaatst dus een vijver voor drinkwater, een voedselluik (net zoals bij dat geitje in Jurassic Park dat werd losgelaten bij de T-Rex) en natuurlijk wat boompjes etc. Is dat allemaal geregeld dan is het tijd om wat paadjes, hamburgertentjes, WC's etc. neer te zetten en kunnen de eerste bezoekers binnen gelaten worden.

"NA ENIGE TIJD HEB JE DE MOOISTE, GROOTSTE EN GEVAARLIJKSTE DINO'S IN JE PARK RONDDWALEN."

TIJD EN GELD

Als je maar genoeg tijd en geld investeert heb je op een gegeven moment de mooiste, grootste en gevaarlijkste dino's in je park ronddwalen. Tijd ben je vooral kwijt omdat jouw fossielen jagers wel de juiste fossielen op moeten graven en, zoals gezegd, daar moet weer DNA van gewonnen worden. Hoe meer DNA, hoe langer je dino's in leven kunnen blijven. Wek je bijvoorbeeld een Stegaosaurus (erg mooi schepsel dat het publiek zal waarderen) met 50 procent DNA tot leven dan moet je niet vreemd opkijken als hij na zes maanden weer ligt weg te rotten. Maar niet alleen ouderdom kan dodelijk zijn, ook ziektes zullen roet in het eten gooien, en dus zul je ook hier onderzoek naar moeten doen. Gelukkig zijn deze onderzoeken geen hoofdbrekende bezigheid want met wat simpele klikjes en geduld staan de mooiste, grootste en vraatzuchtigste dino's tot je beschikking. Dit geldt overigens ook voor de diverse andere attracties, zoals ballonvluchten of heuse safari-ritjes.
Hoewel het al eerder vertoond is, blijft het een vermakelijk gezicht om die uit de kluiten gewassen hagedissen rond te zien lopen, maar pas wel op dat ze niet uitbreken, de Tyrannosaurus Rex is namelijk verzot op mensenvlees. ◀



Ik zou Anky's gebit wel eens willen zien… maar nu even niet.


Vier uur: snackje warm vlees, dat zouden meer dino's moeten doen.

PC

OUT NOW • SUNSTORM INTERACTIVE • TAKE 2 • TEL: 020-6551177 • WWW.TAKE2EUROPE.COM

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | BORIS

AIRPORT TYCOON 2



Was Dre nog maar bij de Power Unlimited, dan had hij zeker een heel leuk verhaal geschreven over deze Airport Tycoon. Het is namelijk echt zo'n typische Dre game. Bouw je eigen vliegveld, zorg dat het druk wordt, hou de terroristen buiten de deur en hopla, je wordt een rijke en succesvolle zakenman. Eigenlijk net zoals in deel 1 maar dan in een gloednieuw 3D jasje gestoken. Want dat is wat we natuurlijk allemaal willen: gloednieuwe 3D jasjes.
Vandaar dat developer Sunstorm Interactive aan de slag is gegaan om het eerste deel van Airport Tycoon opnieuw te maken.
Deze keer is het spel op grofweg twee verschillende manieren te spelen. Er is een missiestructuur waar je jezelf doorheen moet zien te slaan of je kunt gewoon lekker je gang gaan, een stuk land kopen en in Free mode lekker een beetje proberen om een vliegveld te bouwen.
Airport Tycoon 2 is een bijzonder tijdrovende game maar dat wil niet zeggen dat het niet leuk is.
Er zijn erg veel verschillende manieren om je vliegveld te bouwen en de uitdagingen die je onderweg tegenkomt, zijn afwisselend genoeg om het spel een tijdje interessant te houden.

XBOX / PC / NGC / PS2

2 MEI 2003 • NGC 23 MEI 2003 • TERMINAL REALITY • VIVENDI • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.BLOODRAYNE.COM

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7 | JAN

BLOODRAYNE



Neem een mix van Blade, Return To Castle Wolfenstein, Blood Omen en Tomb Raider... en je krijgt Bloodrayne. Je speelt Agent Rayne, een roodharige vampier-achtige babe in een lederen stoeipakje, met aan haar armen enorme vastgemaakte messen en als opdracht het killen van zombies, monsters en nazi's. Als plot voor een B-film is het te cheezy voor woorden, in de wereld van de games kan het blijkbaar wel. Toch is Bloodrayne geen slechte game; het spel verbetert echter de afzonderlijke inspirators op geen enkel onderdeel (op Blade na dan).
Het is een even vermakelijk als oppervlakkig, gewelddadig third-person adventure, niks meer en niks minder. Rayne beschikt over strakke moves zoals onbeperkte Bullet Time, door muren heenkijken en het leegzuigen van slachtoffers. Heb je genoeg energie dan kun je bovendien in een tijdelijke supermode vechten. Combinaties zijn ook mogelijk: met een harpoenketting een vijand naar je toe trekken (Get Over Here!) of iemands halsslagader leegzuigen en tegelijkertijd met een gun in je hand andere vijanden neermaaien. De moves zijn snel uit te voeren en schieten gaat helemaal kinderlijk eenvoudig dankzij auto-aim (bij de consoles). Best oké dus, maar oh zo cheezy.

GBA

OUT NOW • EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM

SCORE 62 | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | BORIS

BUBBLE BOBBLE



Jawel, het is weer tijd voor de zoveelste gouwe ouwe klassieker die in de vorm van een regelrechte port zijn gezicht laat zien op Nintendo's handheld.
Deze keer is het de beurt aan Bubble Bobble.
Het is zo'n game die het ooit goed deed op de arcademachines in de jaren '80 en vervolgens werd overgezet naar elk formaat dat developers maar konden verzinnen. Commodore 64, Amiga, NES en weet ik veel wat voor systemen nog meer.
Een logische stap in 2003 lijkt dan ook om het spel op de Game Boy Advance uit te brengen, dat zien we immers aan de lopende band gebeuren. Toch lijk 't in dit geval geen slecht idee want het is wel een klassieker waar veel gamers goede herinneringen aan hebben maar het is ook wel weer schaamteloos om zo'n game full price te verkopen.
Het spelsysteem is simpel. Schiet met je bubbels op alles wat beweegt en los zodoende de ene na de andere puzzel op.
Het is een leuk concept en eigenlijk best een aardige puzzel spelleke maar je verwacht zoiets eerder op een greatest hits compilatie. Alleen voor de echte fans dus.

PC / XBOX

MEI 2003 • ENCORE SOFTWARE • UBI SOFT • TEL: 035-5288810 • WWW.DRAGONSLAIR3D.COM

SCORE 70 | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | JAN

DRAGON'S LAIR 3D



De tekenfilm arcadehal sensatie uit de jaren 80 is terug! Gids Dirk The Daring door een knotsgek kasteel vol vuurspuwende draken, roze monsters en heel veel puzzels. Je moet springen, klimmen, schatten verzamelen, puzzels oplossen, hendels omzetten en zwaardvechten... om uiteindelijk de sexy prinses Daphne te redden. Dirk, de karakters en voorwerpen zijn cell shaded, de omgeving is dat niet, waardoor het lijkt alsof je soms een beetje boven de grond zweeft, maar een oorwurm die hierover valt.
Dragon 's Lair 3D is af en toe frustrerend lastig. Dat komt vooral door de tricky springonderdelen. Er zijn bewegende platformen, heen en weer zwierende touwen, lastig te bereiken balkonnetjes, draaiende tegels en nog veel meer. De camera werkt niet altijd mee en soms is het lastig in te schatten hoe ver een jump is. Stap je een millimeter te ver naar een reling, dan kukelt Dirk in een lavaput of een kuil met spikes. Dood zul je dus vaker gaan dan je lief is, ook tijdens combat. Dirk's moves zijn namelijk niet al te snel, dus als je mist, is de kans groot dat je meteen klappen krijgt. De animaties van de vele rare wezens en de Dragon's Lair vibe maken echter veel goed.

OUT NOW • STING • UBI SOFT • TEL 035-[illegible] • WWW.UBI.COM

NGC

JURJEN	GRAPHICS	5	REPLAY	6	GAMEPLAY	5	SCORE 50

EVOLUTION WORLDS

Op de GBA verschijnen met regelmaat leuke RPG-tjes, maar voor de tv-consoles van Nintendo is het aanbod al jaren onder de maat. Het aantal goede RPG's voor de N64 was op één vinger te tellen (Paper Mario) en de eerste originele RPG voor de Cube (Final Fantasy Chronicles) wordt pas volgend jaar in Europa verwacht. Vooralsnog moeten Cube-bezitters het doen met wat Dreamcast-restjes; na Phantasy Star en Skies of Arcadia is het de beurt aan Evolution Worlds, een opgewarmd mengsel van de kliekjes Evolution en Evolution 2. De hoofdingrediënten van iedere traditionele RPG zijn groeiende hoofdrolspelers, menu-gebaseerde gevechten, doolhofachtige kerkers en conversaties met computergestuurde spelfiguren. Evolution Worlds biedt veel van dit alles, maar verder eigenlijk niets. Geen spannende puzzels, geen verrassende graphics, geen stimulerende omgevingen. Je wandelt simpelweg door kerkers die allemaal op elkaar lijken en na terugkeer in de bovenwereld krijg je eindeloze lappen tekst voor je kiezen. Nu zijn die teksten best aardig geschreven en ingesproken maar met de power van de Cube is toch wel wat meer mogelijk. Fanatieke RPG-veteranen zouden dit eens kunnen checken als Skies of Arcadia Legends is voltooid.



OUT NOW • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

PS2 / NGC

BORIS	GRAPHICS	6	REPLAY	4	GAMEPLAY	2	SCORE 35

EVOLUTION SNOWBOARDING

Er zijn niet veel genres zo overbevolkt als het genre der snowboard games. Hoe moet je als beginnende game-license daar nu tussen komen? Nou dat kan op twee manieren. Je kunt natuurlijk proberen de allerbeste snowboard game ooit te fabriceren maar je kunt ook proberen om een middelmatige game zo opvallend mogelijk te maken. Bijvoorbeeld met moves die op het eerste gezicht wel grappig lijken maar al na vijf minuten stomvervelend blijken.

Konami koos met Evolution Snowboarding voor de laatste optie en maakte een hele middelmatige snowboard game waarbij je de bergaf moet racen (echt waar!) tegen verschillende tegenstanders. Je kunt ze proberen te slaan, te schoppen of aan te pakken met verschillende wapens... en daar houdt het briljante concept van deze game toch wel ongeveer op.

Nou ja, misschien vergeet ik het belachelijk domme verhaal waarbij professionele snowboarders de wereld moeten redden, maar dat zal ik je besparen.

Wat mij betreft gaan battelen en snowboarden gewoon niet samen. Zeker niet als het op zo'n knullige manier is uitgewerkt als bij deze Evolution Snowboarding. Niet kopen dus, echt zonde van je geld.



OUT NOW • SEGA • INFOGRAMES • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM/GAMES/GAMECUBE

NGC

JEROEN	GRAPHICS	5	REPLAY	7	GAMEPLAY	8	SCORE 65

SONIC MEGA COLLECTION

Sonic, de mascotte van Sega, staat al vijftien jaar z'n mannetje en kende zijn hoogtijdagen in de tijd dat de ontwikkelaar in een hevige strijd was verwikkeld met aartsrivaal Nintendo.

Om dit jubileum te vieren bracht Sega deze collectie ouderwetse Sonic games op de markt.

Ken je het nog, dat holle blikkerige 'SEGA' dat door de speakers schalde tijdens het opstarten van je Sega gamesconsole. Het is terug, net als die lelijke 16-bit graphics en die afschuwelijke synthesizer muziek. Tenminste, dat vinden we nu, nu we polygonen gewend zijn en 5.1 Dolby Digital surround soundsetjes in onze woonkamer staan waardoor orkestrale muziekstukken klinken. Maar in de dagen van het 16-bit tijdperk was het gewoon tof.

Wat staat er allemaal voor moois op het schijfje: Sonic 1, 2 en 3, Sonic and Knuckels, Sonic 3D Blast, Sonic Spinball en Dr. Robotnic's Mean Bean Machine, en allemaal in hun originele jasjes.

De prijs die betaald moet worden voor deze terugblik is 49.95 Euro. Tja, vijftig ballen voor een verzameling ouderwetse (doch zeer vermakelijke) spellen, terwijl je voor tien Euro meer een spel als Metroid Prime of The Legend of Zelda: The Wind Waker in huis kunt halen...



OUT NOW • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM/WORLDWIDE

GBA

JEROEN	GRAPHICS	7	REPLAY	7	GAMEPLAY	7	SCORE 72

YU-GI-OH! : WORLD WIDE EDITION

We hebben een hekel aan kaartspelletjes die lastig onder de knie zijn te krijgen.

Waarom? Omdat, als je eenmaal begonnen bent, je er niet meer mee kunt stoppen, zeker niet wanneer je je eerste, vanwege de hoge moeilijkheidsgraad even zwaarbevochten als zoet smakende, overwinning hebt weten te behalen.

Yu-Gi-Oh! is typisch een voorbeeld van zo'n spelletje. Als je eenmaal de cartridge in je Game Boy hebt gestopt, het powerknopje verschoven hebt, laat het spelletje je niet meer los.

Als je van dergelijke kaartspelletjes houdt natuurlijk wel te verstaan. Heb je er echter een broertje dood aan dan zal ook dit spel je niet boeien. Daarvoor is Yu-Gi-Oh! gewoon niet bijzonder genoeg; het is een game die inspeelt op de rage die hoogstwaarschijnlijk als je dit leest zo'n beetje losgebarsten is. Ben je dus fan van de tekenfilmserie, het kaartspelletje en god weet wat er nog meer aan merchandisemateriaal is en nog komt, dan zul je ook deze game aan je verzameling willen toevoegen. Alle andere gamers zou ik willen zeggen, probeer het eerst uit.





Line-up 2003/2004

VIVENDI UNIVERSAL FAIR 2003

Na Parijs was het dit jaar de beurt aan Berlijn om de jaarlijkse Vivendi Universal Fair te hosten. Ruim honderd journalisten, onder wie onze Jan, maakten uitgebreid kennis met Vivendi's 2003/2004 line-up.

Vlakbij de Branderburger Tor, dat verlicht werd door een heerlijke lentezon, keken bijna 150 man (pers, PR, bobo's en ontwikkelaars) in een muf gebouw naar de nieuwste games van Vivendi. De opoffering was het waard, al was het alleen al om een sequel te kunnen aanschouwen waar ik al lang naar uitkijk: Homeworld 2.
Natuurlijk was er veel meer te zien dan de nieuwste space RTS van Relic, maar om nu van iedere game het persbericht en de features op te lepelen... dat leek me minder interessant dan de krenten uit de pap te belichten.
Vandaar dat ik op sommige games wat dieper inga en andere titels het moeten doen met een pennenstreek of een kader. Life is all about making choices, right?

HOMEWORLD 2 / PC

Het was al bekend dat Homeworld 2 in de maak was maar eindelijk was de game daadwerkelijk speelbaar. Kenners van de eerste Homeworld zullen zich meteen thuisvoelen. De game lijkt op het eerste gezicht ook sprekend op zijn voorganger, maar al snel merk je dat die nevelwolken in de achtergrond geen grafische opsmuk zijn maar een wezenlijk onderdeel van de gameplay. De wolken, waar je doorheen vliegt of waar je je ruimteschepen achter verstopt, zijn namelijk volledig 3D.
De interface is op de schop gegaan zodat praktisch de hele game met de muis speelbaar is. Ook kun je ten alle tijden waypoints zien zodat je precies weet waar je ruimteschepen heen vliegen.
De engine is up to date met alle grafische toeters en bellen van vandaag de dag. Moederschepen kennen veel detail en als je inzoomt op je vloot weet je niet wat je ziet. Onafhankelijk







roterend afweergeschut, rookpluimen, oplichtende lampjes en paars-roze lasers maken van Homeworld 2 weer een eyecandy festijn van de bovenste plank.
Je kunt zelfs je eigen texturen ontwerpen en die logo's, afbeeldingen of foto' s van je eigen tronie op een spaceship plakken.

+ Dude, het is Homeworld 2!
- Nog geen minpunten ontdekt

THE HOBBIT / XBOX / PS2 / NGC

The Hobbit vertelt het verhaal van Bilbo Baggins; zijn avontuurlijke reis en kennismaking met de Ring. Universal heeft het boek van Tolkien als uitgangspunt genomen en daar vervolgens vrijelijk gameplay omheen gebouwd.
Je zou kunnen zeggen dat de ma-



kers het Tolkien universum in een soort Disney sausje hebben gedipt want alle karakters en vijanden zien er klein en cute (kiddy, zo je wilt) uit. Zelfs een spin heeft nog iets aaibaars dankzij de typering van de graphics. Ook de jonge Bilbo heeft een hoog knuffelgehalte en je kunt je afvragen of Universal daarin niet te ver is doorgeschoten.
De gameplay lijkt een aardige mix te worden van jump & run, platformac-

JUDGE DREDDFULL?

Op de ECTS 2002 zagen we Judge Dredd: Dredd versus Death en waren gematigd enthousiast. We (J.J., Jeroen, Ed en Jan) speelden over een netwerkje in een bepaalde map en nu, bijna een half jaar later, showden de makers precies dezelfde map en dezelfde gameplay mode en liep de game zelfs trager. Het spel is verre van polished, zoveel is duidelijk. Zo duurt het herladen van je wapen meerdere seconden, iets wat dodelijk is in het heetst van een Deathmatch en bewogen de modellen eerder schaatsend dan rennend door de map heen. Niets van de singleplayer op PC werd getoond. We vrezen het ergste...



BARBIE GAMES?

Naast titels puur voor de (hardcore)gamer, richt Vivendi zich ook op spellen met een educatieve touch en Barbie games voor kleine meisjes.
Zo zagen we Barbie in de gedaante van Assepoester, Rapunsel en een Barbie paardrij-game.
We kunnen hier nu wel lacherig over gaan doen maar zo gaan kleine meisjes tenminste ook een keer gamen.
Wie weet raken ze hooked en wordt de stap naar Counterstrike of Command & Conquer een stukje minder groot.



tie, simpele combat, adventure, verzamelen en puzzelonderdelen. Uiteraard speelt The One Ring To Rule Them All hierin een rol.
De engine laat een fraaie wereld vol magie zien en onder het kiddy uiterlijk kan veel meer schuilen dan je op het eerste gezicht geneigd bent te denken.

+ Afwisselende gameplay, aandoenlijke karakters, magisch sfeertje
- De laagdrempelige, kiddy look zal niet iedereen aanspreken

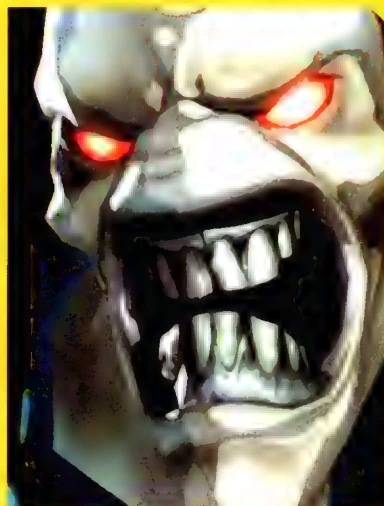




HULK XBOX / PC / NGC / PS2 / GBA

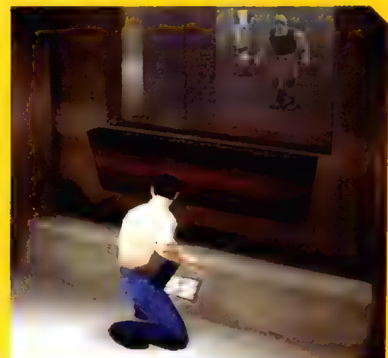
Met games als Spider-Man, Batman en Superman nog vers in mijn geheugen, kun je begrijpen dat ik niet echt stond te springen van opwinding bij de aankondiging van HULK. Op de een of andere manier weten spelontwikkelaars de vertaalslag van superhelden comic & film naar computergame zelden vlekkeloos te maken.
HULK overtrof wat dat betreft mijn verwachtingen. Het spel, dat gelijktijdig uitkomt met de film, verschijnt op ieder denkbaar platform en laat je wisselend spelen met wetenschapper Bruce Banner en zijn alter ego; de groene Hulk.
Als Hulk ben je een enorme gespierde reus die het opneemt tegen evil superhelden, diens handlangers en de nodige hapgrage beesten. Daarnaast maken ook special forces en het leger jacht op je.
Als Hulk is het vooral rammen, beuken, springen en met dingen smijten. De omgevingen zijn interactief waarbij lantaarnpalen, tonnen met explosief materiaal, auto's en ook tegenstanders opgepakt en weggesmeten kunnen worden.
Verander je in Bruce Banner dan is het sluipen en sneaken geblazen waarbij je zwaarbewapende complexen infiltreert, guards ontloopt en zoeklichten ontwijkt. De game heeft een supercool cell shaded jasje, hetgeen de game een stijlvolle look geeft.
Het zou dus zomaar eens kunnen dat HULK voor de verandering een goede superhelden game wordt. We houden echter een hele dikke slag om de (groengespierde) arm...

+ Cell shading, vrijheid, beuken, afwisselende gameplay
- Alweer een game die stealth als onderdeel toevoegt









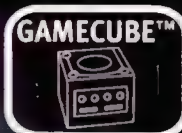
Beleef Surround Sound in Games en DVD's

Voor gebruik met:











Ervaar nu pure surround sound in games en DVD's op je favoriete game console!

5.1 SOUND SYSTEM

- Totaal 60 Watt RMS
- Houten subwoofer
- 5 Satellieten van hoge kwaliteit
- Dolby® Digital en Pro-Logic Decoder
- Meerdere kabels voor volledige compatibiliteit met alle game consoles
- Afstandsbediening





2.1 SOUND SYSTEM

- Totaal 50 Watt RMS
- Houten subwoofer
- Onafhankelijk van elkaar draaibare tweeters en speakers
- 3D geluidseffecten



De Thrustmaster Sound Systems zijn o.a. verkrijgbaar bij:

Dixons www.dixons.nl | ElectricCity | bart smit | E-PLAZA

Thrustmaster is een divisie van Guillemot Corporation
Guillemot BV – Huizermaatweg 3A
1273 NA Huizen Tel: 035-5288800

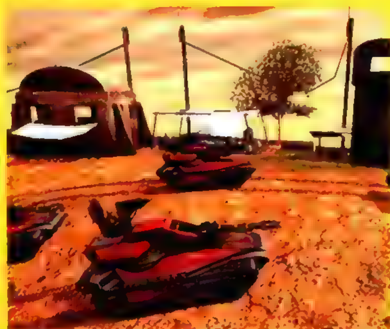
THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.nl



GROUND CONTROL 2 / PC

Ground Control is nog steeds een van mijn favoriete RTS games. Het nieuws over een opvolger werd dan ook door mij met enthousiasme ontvangen.
De game kent een nieuwe engine waardoor je bijna (net als in Highland Warriors) helemaal kunt inzoomen op je voetsoldaten, gepantserde jeeps en tanks. Het is even fraai als komisch om je soldaatjes vol agressie hun magazijnen te zien leegschieten terwijl de camera binnen een paar scrolls met je muiswiel als een havik boven het oorlogsgebied zit.
In GC had je geen resource, je moest het doen met de units die je koos. Koos je echter de verkeerde units, dan konden latere missies behoorlijk tricky worden. Dat is nu aangepast zodat je wel eenheden kunt kopen maar de wapendepots en fabrieken staan er al. De nadruk ligt dus nog steeds op de battles, en natuurlijk is het niet zo dat je onbeperkt legers uit je gebouwen kunt poepen.
Diverse multiplayer modes geven de gameplay een extra injectie. Zo kun je bijvoorbeeld met vier man in een soort Capture The Flag variant tegen elkaar strijden waarbij control points bezet moeten worden.
+ Waanzinnig gedetailleerd, concept verbeterd, multiplayer
- RTS nr.400384602







BLACK & BRUISED / NGC / PS 2

Boksgames zijn dun gezaaid en als ze al uitkomen, verzandt de gameplay al snel in button bashing.
Rocky bewees dat het anders kon maar Black & Bruised volgt meer de boksen-met-een-knipoog benadering van Ready To Rumble met het uiterlijk van Punch Out.
B&B heeft een cell shaded look waarbij diverse karakters (dudes & babes, maar ook een crashtest dummy) zichtbaar gehavend verschillende ronden overeind proberen te blijven. De game speelt overduidelijk leentjebuur bij Ready To Rumble. Zo kun je met genoeg verdiende bokssterren een bepaalde powerup inzetten zodat je bokshandschoenen oplichten en je tijdelijk je tegenstanders alle hoeken van de ring kan laten zien. Hoewel ring; je bokst in vage, statische locaties. Het uiterlijk van de game an sich sprak me zeer aan en ook de combo's gaan verder dan je tijdens de eerste potjes ervaart. Een paar flinke knoppencombinaties zorgen voor heftige en hilarische over-the-top moves.
+ Arty tekenfilmstijl, combo's, verschillende karakters
- Domme settings, Ready To Rumble kloon

"NAAST EEN AANTAL MOGELIJKE TOPPERS WAS ER OOK VEEL MIDDELMATIGHEID."





EN DUS...

Vivendi Universal heeft een hele reeks verschillende games op stapel staan voor een breed publiek. Naast een aantal mogelijke toppers was er ook veel middelmatigheid. De aankomende E3 heeft het bedrijf echter nog vier troeven achter de hand. Vier grote titels worden daar aangekondigd... en Half-Life 2 zit er niet tussen.
Ik denk zelf eerder aan Counter-strike X (voor de Xbox) en misschien een nieuwe Space Quest... ◄

PORTS

Een aantal titels die alweer enige tijd geleden op andere systemen uitkwamen, verschijnen binnenkort opnieuw. Ports dus en dan hebben we het om te beginnen over Baldur's Gate: Dark Alliance op de Xbox. De voormalig PS2 arcade RPG met veel hack & slash ziet er op de Xbox een tandje scherper en voller uit en de moeilijkheidsgraad is iets opgekrikt.
Het PC meesterwerkje Syberia ziet binnenkort het licht op PS2 en Xbox. Dit fraaie point & click adventure kent een knap verhaal en leuke puzzels maar levert op de PlayStation 2 wel flink in op graphics.
Verder brengt Sierra Tribes 2 naar de PS2. De game zal uiteindelijk online moeten gaan maar ziet er gewoon spuuglelijk uit. Ik vraag me dan ook sterk af wie hier, met TimeSplitters 2 voorhanden, op zit te wachten.
Of er nog iemand op Die Hard: Vendetta zit te wachten, is ook maar de vraag. De makers denken van wel want de GameCube-naar-PS2-poort is niet 1 op 1. De PS2-versie is lastiger (quasi auto-aim) en kent een multiplayer optie die op de Cube nog afwezig was.

WAR OF THE RING

Vivendi had ook een gloednieuwe titel achter de hand waar niemand tot op dat moment nog van had gehoord: Lord of the Rings: War of the Ring. Een RTS in het Tolkien universum van de makers van Battle Realms; Liquid Entertainment. De game is slechts zes maanden in ontwikkeling, dus veel kon er niet getoond worden. Wel duidelijk is dat de makers een massaproduct voor ogen hebben dat ook door opa's en oma's gekocht wordt voor hun kleinkinderen.
De gameplay zal basic RTS en laagdrempelig zijn. Ook op technologisch gebied hoef je geen revoluties te verwachten.



De engine van Battle Realms wordt zoals het er nu naar uitziet 1 op 1 gebruikt voor War Of The Ring. De game moet het bij release dus vooral van zijn thematiek hebben.

BEL&WIN

- BEL VOOR 23 MEI 2003 NAAR 0909 50 50 535 EN TOETS JE TELEFOONNUMMER IN
- VERVOLGENS TOETS JE DE CODE IN VAN HET KADO DAT JE WILT WINNEN
- JE ONTVANGT DAN VAN DE COMPUTER EEN GELUKSCODE
- DE COMPUTER VERGELIJKT DIT NUMMER MET DE VOORAF GETROKKEN WINNENDE NUMMERS
- ALS JE EEN WINNEND NUMMER HEBT, KRIJG JE DAT METEEN TE HOREN
- JE KUNT ZO VAAK MEEDOEN ALS JE WILT, WANT ELKE KEER ALS JE BELT ONTVANG JE VAN DE COMPUTER EEN NIEUW GELUKSNUMMER
- HET GESPREK DUURT CA. 2 MINUTEN EN KOST € 0,70 PER MINUUT
- DE WINNAARS KRIJGEN HUN PRIJS AUTOMATISCH THUISGESTUURD

BESCHIKBAAR GESTELD DOOR ACAL
WWW.ACAL.NL/BELENWIN/

CODE 01
1 X MSI GRAFISCHE KAART MSI TI4800SE-VTD8X T.W.V. € 249,-



CODE 02
1 X BROADBAND ROUTER SMC 7004 ABR T.W.V. € 79,-





CODE 03
1 X COOLERMASTER ATC 220 SYSTEEMKAST T.W.V. € 279,-

BESCHIKBAAR GESTELD DOOR DENDA MULTIMEDIA
WWW.JAVAMANIA.NL

CODE 04
25 X JAVAMANIA 1 (PC) T.W.V. € 14,95

Deze CD-ROM biedt de gebruiker in één klap de 19 coolste en populairste Java Games voor zijn mobiele telefoon die hij snel en gemakkelijk kan installeren. Het gewenste spel kan eerst op de PC uitgeprobeerd worden en dan meteen via een WAP-verbinding downloaden of via een datakabel, bluetooth- of infrarood-verbinding gratis uploaden.



Deze CD-ROM is geschikt voor de volgende toestellen:
Nokia 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 6800,7210,7250, 7650
Siemens SL42 SL45i MT50, M50, C55
en geeft het beste resultaat bij een beeldschermresolutie van 800 x 600 pixels

BESCHIKBAAR GESTELD DOOR NINTENDO
WWW.NINTENDO.NL

CODE 05
1 X NINTENDO GAME CUBE + ZELDA: THE WIND WAKER T.W.V. € 269,-

De jonge Link begint aan zijn grootste avontuur aller tijden. Met de hulp van de Wind Waker, een magisch dirigeerstokje, zal hij ontzagwekkende monsters onder ogen moeten zien, gigantische kerkers moeten doorzoeken en de nodige onvergetelijke personages ontmoeten, op zoek naar zijn ontvoerde zusje.



BESCHIKBAAR GESTELD DOOR DATA BECKER B.V.
WWW.DATABECKER.NL

CODE 06
7 X HIGHLAND WARRIORS (PC) T.W.V. € 49,95

Vecht mee in de vrijheidstrijd van de Schotten in Highland Warriors! Behalve mentaal moet je ook fysiek opgewassen zijn tegen oersterke vijanden, magische krachten, tactische formaties en wisselende seizoenen. Toon je moed in 32 singleplayer-missies en de multiplayer-mode. Voor het eerst is het mogelijk om in een RTS-game oog in oog te staan met de vijand. Nog nooit eerder was een strategy-game zo angstaanjagend realistisch... Durf jij de strijd aan?



BESCHIKBAAR GESTELD DOOR MAGIX ENTERTAINMENT B.V.
WWW.MAGIX.NL

CODE 07
7 X MUSIC MAKER 2003 (PC) T.W.V. € 49,99



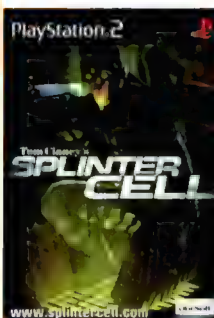


CODE 08
9 X MAGIX MP3 MAKER DIAMOND (PC) T.W.V. € 39,99

BESCHIKBAAR GESTELD DOOR UBI SOFT ENTERTAINMENT
WWW.UBISOFT.NL

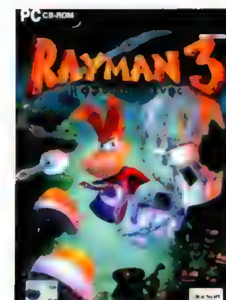
CODE 09
3 X TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD (PC) T.W.V. € 49,99





CODE 10
3 X TOM CLANCY'S SPLINTER CELL (PS2) T.W.V. € 64,99

CODE 11
3 X RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC (PC) T.W.V. € 29,99



BESCHIKBAAR GESTELD DOOR LOGITECH
WWW.LOGITECH.COM

CODE 12
4 X LOGITECH FORCE FEEDBACK WHEEL FOR GAMECUBE T.W.V. € 79,95

De krachtige force feedback staat garant voor een zo realistisch mogelijke beleving van race-games op de Nintendo GameCube. Driften in scherpe bochten, met hoge snelheid over hobbelige wegen racen en vechten tegen zowel onder- als overstuur: liefhebbers van een 'true-to-life' race-ervaring zullen volop genieten van de accurate besturing en de weergave van krachten die echte coureurs ook ervaren.



BESCHIKBAAR GESTELD DOOR CREATIVE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

CODE 13
1 X SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM T.W.V. € 279,-



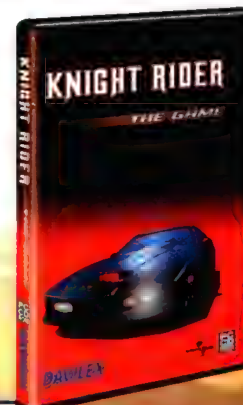
CODE 14
1 X CREATIVE INSPIRE 6.1 6700 LUIDSPREKERS T.W.V. € 139,-



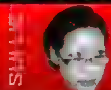
BESCHIKBAAR GESTELD DOOR DAVILEX GAMES B.V.
WWW.KNIGHTRIDERGAME.COM
WWW.DAVILEX.NL

CODE 15
12 X KNIGHT RIDER (PC) T.W.V. € 29,95

Stap in de wereld van de populairste tv-serie van de jaren 80 en kruip achter het stuur van 's werelds meest geavanceerde superauto. Knight Industry Two Thousand, beter bekend als KITT, is terug! En dit keer ben jij de baas!







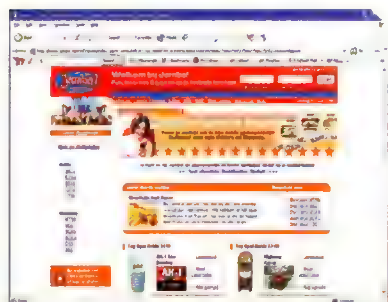
Aanbieders van mobile games

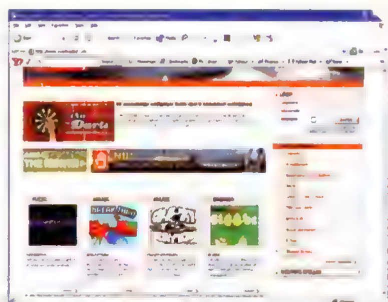
WAAR IS HET B

■ *Toen ik begon aan het in kaart brengen van alle aanbieders van java- (en andersoortige) games, raakte ik lichtelijk gefrustreerd. Wat een chaos!*

Na veel gepuzzel en gevraag, kwam ik tot een indeling van drie verschillende soorten aanbieders van mobile games: de onafhankelijken (zoals Freemobile, Overloaded en Jamba), de mobiele operators (denk dan aan Vodafone Live! en KPN i-mode) en de telefoonfabrikanten en/of specialisten (bijvoorbeeld Motorola Fun, Mophun en Sony Ericsson).
Schrik niet, Ed heeft voor jullie de voorselectie gedaan dus dat scheelt weer (denk dat de arme ziel de lawine aan informatie en statistieken nog steeds aan het verwerken is. *Voor jou doe ik alles Siu Lie - Ed*).
Op deze pagina's tabellen met daarin het 'hoe en wat' van drie onafhankelijke contentaanbieders. De rest volgt volgende maand.







KOSTEN

Van tevoren nog even een paar punten waar je goed op moet letten wanneer je een game wilt downloaden. Kijk en check goed wat de werkelijke kosten zijn.
Hierbij is de 0900-betaalmethode nogal tricky. Ik heb het een aantal keer meegemaakt dat ik tot 9 minuten (à € 0,70/min PLUS de kosten van de mobiele verbinding) aan de telefoon heb gehangen voor een F*#$ck^%ng game (zelfs té F*#$ck^%ng om er over te schrijven!). Het werd op een gegeven moment zo ernstig dat ik vreesde dat

GAMES VOOR WELKE TOESTELLEN?

	NOKIA	SIEMENS	MOTOROLA	SONY ERICSSON
FREEMOBILE.NL	3410	C55		
	3510i	M(T)50		
	6310i	SL45i		
	6610			
	7210			
	7650			
OVERLOADED.COM	3315	S55	T720	
	3410	C55		
	3510i			
	3530			
	3580			
	3650			
	5100			
	6100			
	6310i			
	6610			
	6800			
	7210			
	7250			
	7650			
	8310i			
JAMBA.NL	3410	MT50		
	6310i	M50		
	6610	SL42i		
	7210	SL45i		
	7650	C55		
		S55		

MOTO GP

JAVA

79 SCORE

New & improved! Je racet in deze THQ-klassieker met je Yamaha, Honda of Suzuki-motor over Grand Prix parkoersen van Valencia, Rio en Afrika.
Hoewel in principe telkens dezelfde bergen de achtergrond sieren, zien de graphics er netjes uit (vooral als je tegen een bord aan rijdt en van je motor valt).
De tweewieler reageert goed op je navigatie-instructies. En (nog belangrijker) dankzij de 'grote' joystick is het stuurtoken met de 2, 4, 6 en 8-toetsen passé.



GETEST OP MOTOROLA T720 • UITGEVER THQ WIRELESS • € 5,- BIJ WWW.MOTOROLAFUN.COM

CAVEMAN

JAVA

93 SCORE

Deze holbewoner heeft me zeer aangenaam verrast. Al gravend en gouddingetjes verzamelend moet je je uitweg zien te vinden. Het lijkt eenvoudiger dan het is; je sluit jezelf namelijk nogal snel in. Daarnaast moet je oppassen dat je geen ratiblok tegen je harses aan krijgt.
Enorm pluspunt is dat levels tussentijds worden opgeslagen. Eindelijk iemand die het begrijpt. Niet meer eindeloos diezelfde levels doorspelen voor tussentijds vertien!!!



GETEST OP NOKIA 7650 • UITGEVER MACROSPACE • € 3,30 (VIA SMS) BIJ WWW.JAMBA.NL

DS?

de VNU mijn sim zou terugclaimen. Dus een klein advies; betaal zoveel mogelijk met je mobiele wallet of sms. Dan zijn de kosten nog redelijk te overzien. (Een uitzondering hierop is overigens www.motorolafun.com; dit 0900-nummer verbruikt wél bedrag en tijd zoals aangegeven.) ◄

VLAGGESCHIP

De P800 is het paradepaardje van Sony Ericsson. Je kunt bijna zeggen dat de telefoonfunctionaliteit ondergeschikt is aan de rest. Belangrijke onderdelen zijn bijvoorbeeld de agendafuncties (ook wel Personal Information Management (PIM) genoemd) met adresboek en zo, de video- en MP3-speler (in stereo) en je kunt met de ingebouwde camera redelijke foto's maken.
Slimmigheid ten top; je krijgt er bij aankoop een universele Sony memorystick van 16Mb bij.
Hier kun je foto's, MP3's, tja, eigenlijk kun je er van alles op gooien. Je kunt het toestel daarom ook wel met een Mini/Pocket-PC vergelijken. Het verstuurt en ontvangt gewoon mails en leest Microsoft Word, Excel, Powerpoint en Adobe Acrobat bestanden.
De ingebouwde Bluetooth en infrarood (IrDA) zorgen ervoor dat je rap en easy data kunt oversturen naar een andere telefoon (die Bluetooth of IrDA heeft), een handheld als een palm of een laptop/PC.
Fijn detail; er is een eindeloze rits aan games en software te downloaden van www.sonyericsson.com/handango.
Erg leuk zo'n speeltje, hij is met zijn 117x59x27 mm alleen een beetje groot en, zoals te verwachten viel, behoorlijk prijzig.
Zonder abonnement kost deze multifunctionele mobiel € 850,-, maar dan heb je ook wat. (Tip: een abonnement erbij scheelt al gauw zo'n € 300.)



GENRES

	ARCADE	ADVENTURE	SPORT	SHOOTERS	PUZZEL	EROTIC	GRATIS DEMO'S
FREEMOBILE.NL	✗	✗	✗	✗	✗	✗	
OVERLOADED.COM	✗	✗	✗	✗	✗		✗
JAMBA	✗	✗	✗	✗	✗	✗	

PLATFORMEN

	JAVA	SYMBIAN	MOPHUN
FREEMOBILE.NL	✗		
OVERLOADED.COM	✗	✗	
JAMBA	✗		

PRIJZEN

		SMS	0900-NUMMER
FREEMOBILE.NL	€ 3 - 3,50		
OVERLOADED.COM	€ 3,30		
JAMBA		€ 2,80	€ 3,30

Let op: dit zijn de prijzen voor de game!!! Het kan dus zijn dat er extra kosten qua dataoverdracht of belminuten aan zitten.
Noot: alle games voor Nokia 7650 zijn € 6, games voor Palm en Pocket PC zijn tussen € 9,95 - € 29,95

BETALINGSWIJZE

	0900-NUMMER	SMS (VIA TEL. REKENING OF PREPAID TEGOED)	WALLET	CREDITCARD	TEL.WINKELS ALS PHONEHOUSE
FREEMOBILE.NL	✗		✗	✗	
OVERLOADED.COM		✗	BINNENKORT	BINNENKORT	BINNENKORT
JAMBA	✗	✗	✗		

LINUX SMARTPHONE

Motorola heeft de allereerste java-smartphone ontwikkeld die gebaseerd is op het Linux besturingssysteem. Verwacht wordt dat de A760 dit jaar op de markt komt.
In principe zullen in dit toestel - net als bij elke andere smartphone - PIM-functies, ingebouwde camera en video- en MP3-speler zitten. Verder is de telefoon uitgerust met een kleuren touchscreen, ingebouwde Bluetooth en (blablabla, hawahawahawa) nog veel meer interessante technische snufjes.
Wat de telefoon nu echt speciaal maakt, is dat de broncodes voor dit toestel vrij toegankelijk zijn zodat iedereen er in wezen een toepassing voor kan maken. Dus als je een beetje een doe-het-zelver bent, kun je je tools gewoon downloaden en je eigen high-tech applicaties in elkaar zetten. Zo ben je tenminste cool als nerd (maar ook als je niet zo'n knutselaar bent, is het een leuk ding, hoor).

MEN IN BLACK II: ALIEN PURSUIT

JAVA

87 SCORE

De buitenaardse wezens schiet je in deze first person shooter volledig overhoop door met je stylus-pennetje op het touchscreen de alien naar keuze aan te raken/wijzen. Erg effectief.
Het mooie (en vernieuwende) aan deze java-game is dat het een 3D-engine heeft, zodat je ook echt in een ruimte 'loopt'. Je zit alleen wel vast aan een rails.
Verder heb je tussen de levels ook korte verhaalstukjes, waardoor de sfeer best een beetje neigt naar de console-versie.



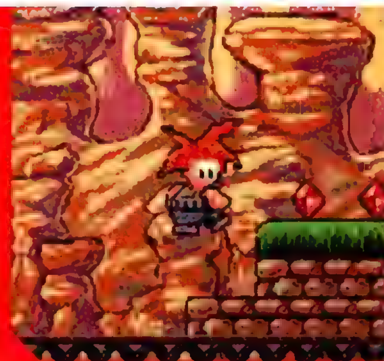
GETEST OP SONY ERICSSON P800 • UITGEVER FAT HAMMER • MEEGELEVERD ALS SOFTWARE BIJ P800

KATOO

JAVA

67 SCORE

Katoo volgt enigszins de verhaallijn van de oude Mario (je moet een prinses redden en je vecht tegen rare monsterfiguren) en heeft een hoog Rayman-gehalte, maar dan zonder die rondvliegende handjes. Het is een slap aftreksel, maar buiten dat is het verder wel oké.
De navigatie is even wennen (je gebruikt extreem veel toetsen om te springen, voor- en achteruit te gaan en te bukken) maar als je het eenmaal doorhebt, is het een fluitje van een cent.



GETEST OP SIEMENS S55 • UITGEVER MACROSPACE • € 3,30 (VIA SMS) BIJ WWW.JAMBA.NL

HARDWARE TELEX

ATI heeft de nieuwe **Catalyst 3.2 drivers** gereleased. De nieuwste drivers zorgen ervoor dat je 3D graphics weer net even soepeler gaan lopen, mits je natuurlijk over een ATI kaart beschikt. De drivers hebben ATI's Multimedia Center 8.1 software suite waardoor ook de audio tijdens het gamen weer beter klinkt.

Logitech komt binnenkort met de **Logitech Cordless Controller voor de Xbox**. De controller heeft dus geen snoertje en maakt gebruik van de 2.4GHz draadloze radiofrequentie technologie. De draadloze controller reageert net zo snel en behoudt dezelfde functionaliteit als de originele Microsoft Xbox controller. Het hebbedingetje moet Euro 99,95 gaan kosten.

Hercules komt met een nieuwe range **3D grafische kaarten** gebaseerd op de ATI Radeon technologie. Vier stuks in totaal waarmee Hercules zowel de hardcore als de familiegebruiker wil bereiken. Hercules zal de 3D Prophet 9800 Pro lanceren voor de ultra hardcore gebruiker, de 3D Prophet 9600 Pro voor de hardcore gebruiker, de 3D Prophet, de 9200 Pro en 3D Prophet 9200 voor de enthousiaste gamers en de 3D Prophet 7500 en 3D Prophet 7000 voor gewoon thuis en kantoorgebruik. De krachtige 3D Prophet 9800 Pro heeft een 256-bit DDR geheugen interface en een 8 pixel pipeline engine, waar de 3D Prophet 9600 Pro een quad-pixel pipeline engine en een dual vertex engine heeft. Het is maar dat je het weet.

Iiyama heeft de ProLite E430S op de markt gebracht: een **17 inch LCD instapmodel met ingebouwde speakers**. De ProLite E430S heeft een helderheid van 250 cm², hoog contrast van 350:1 en een snelle reactietijd van 25msec. Dit laatste is belangrijk bij het spelen van games en het bekijken van bewegend beeld. De monitor heeft ingebouwde speakers en sRGB, wat zorgt voor weergave van de werkelijke kleuren. De adviesprijs voor deze monitor bedraagt EUR 629,00.

Na de Harry Potter controllers, de FIFA controllers en de Pokémon controllers komt **Thrustmaster** nu met **Splinter Cell controllers**. De Splinter Cell Analog Gamepad is een gamepad met het uiterlijk van Sam Fisher en het officiële Splinter Cell logo erop. Wij vinden Splinter Cell een leuke game, maar dit gaat wel heel ver. What's next, Sam Fisher ondergoed? De Splinter Cell gamepad heeft naast de opdrukjes alle eigenschappen van een standaard PlayStation 2 gamepad. Nifty is wel dat alle knoppen groen oplichten in het donker, net als Sam's mobiele telefoontje en goggle in de game.

Daarnaast komt Thrustmaster met **officiële Splinter Cell cheatcodes**. Deze selectie cheatcodes is in samenwerking >>

NEC-MITSUBISHI LCD 1501 EN 1701

De gamer die ook voor stijlvol gaat, kan natuurlijk een LCD schermpje kopen maar om games optimaal te spelen, ben je toch nog altijd beter af met een CRT monitor.
Tenminste tot voor kort, want bij de LCD 1501 en de 1701 van Nec-Mitsubishi is de reactiesnelheid zodanig dat van wazen en felle schitteringen geen sprake meer is. Tijdens een demo van Take 2's Vietcong was het net of we op een CRT scherm aan het knallen waren. Fraai dus.
Zo ook het design. Plat, zilver-zwart met een toefje retro.
De LCD1501 biedt een uitstekende resolutie van 1024 x 768 bij 75 Hz en 16,2 miljoen kleuren. De LCD 1701 display heeft een helder en haarscherp beeld met een reactietijd van 16 ms en een resolutie van 1280 x 1024 bij 60 Hz.
Beide modellen zijn uitgerust met een NTAA-functie (Non Touch Auto Adjustment); automatische signaaltest bij het aansluiten van de monitor op de PC voor een stabiel en gedetailleerd beeld.
De helderheid van de 1501 heeft een kijkhoek van 120° horizontaal en 90° verticaal bij een contrastverhouding van 10:1, en biedt ook bij multiscreen mogelijkheden (meerdere monitors naast elkaar) een puike beeldkwaliteit. De 17-inch heeft een grote kijkhoek van 140° horizontaal en verticaal, bij een contrastverhouding van 10:1.
Het mooie is dat beide platte beeldbuisjes heel redelijk geprijsd zijn.



PC • PRIJS: € 399,- (1501) EN € 599,- (1701) • DISTRIBUTEUR: NEC-MITSUBISHI
INFO: BAXTER PUBLIC RELATIONS • TEL: 030-6097100 • WWW.NEC-MITSUBISHI.COM



BADDEREN OP STAND

Deze jacuzzi staat op mijn verlanglijstje: de 'La Scala'; echt geiler kan home entertainment niet worden. Het bubbelbad is groot genoeg om er met z'n tweetjes ruim in te liggen en is uitgerust met een 42-inch plasmascherm. De jacuzzi-boys hebben er gelijk een surround-sound systeem, DVD-speler en een CD en radio ingegooid.
Naast de stuwende waterkrachten waar een jacuzzi om bekend staat, krijg je er ook een (let op) drijvende afstandsbediening bij, die op commando van je vingertoppen al het wonderbaarlijke multimedia-geweld op je loslaat.
Hij kost 29000 dollar en komt in gelimiteerde oplage op de markt. Jammer dat ik net jarig ben geweest...
(www.jacuzzi.com)



3D TAMAGOCHI

Huisdieren zijn leuk maar na een paar maanden heb je geen zin meer om de kattenbak te verschonen, de hond in weer en wind uit te laten of het aquarium te verversen. Robot Pino is echter een goede en makkelijke manier om iedereen te laten zien dat je weldegelijk verantwoordelijkheidsgevoel hebt, zonder dat er weer een verhongerde hamster hoeft te worden begraven.
Pino is een jonge, kwetsbare robot en heeft aandacht en verzorging nodig om zijn behendigheden in lopen, zingen, dansen en spelen te ontwikkelen. Afhankelijk van de hoeveelheid (en geaardheid van) de aandacht die je hem schenkt, wordt Pino een verlegen, stout of vriendelijk robotje.
Saillant detail, zet twee Pino's tegenover elkaar en ze communiceren met elkaar. Als je genoeg van hem krijgt, druk je z'n hoofd gewoon tien seconden in.
Voor € 72,80 bij www.firebox.com.



SONY CS901 CD WALKMAN

De Sony CS901 is een draagbare CD-speler waar heel erg goed geluid uitkomt; het lijkt wel alsof je je persoonlijke surround-sound system meedraagt, zonder dat je trommelvliezen dusdanig beschadigd raken dat ze uren na blijven suizen.
Hij draait zowel gewone CD's als MP3's af, is schok- en waterbestendig, esthetisch verantwoord én, niet onbelangrijk, heeft een prijskaartje van € 269,-.



WACHTWOORD: IRIS

De Panasonic Authenticam is deels webcam en deels beveiligingsapparaat. Het ding maakt een foto van je iris en gebruikt het als wachtwoord voor je PC. Het is met zijn € 487,57 erg duur én het is een nieuw concept, wat dus betekent dat er in principe nog veel kinderziektes aan zitten.
Desalniettemin werkt het, alhoewel de kwaliteit van de webcam te wensen overlaat. De Authenticam laat vooral zien waar beveiliging en biometrie naartoe gaan, maar je moet wel goed paranoia zijn om het ding nu aan te schaffen.



DRAADLOOS OPLADEN

Alle mobiele apparatuur opladen door ze simpelweg op een matje te leggen? As if! Het bedrijf Splashpower bewijst dat het kan. Door gebruik te maken van inductieve stroomoverdracht kunnen batterijen zonder adapter opgeladen worden.
De oplossing bestaat uit de Splashmodule, een superdunne ontvangermodule ontworpen voor PDA's, mobiele telefoons en elektronische producten, gecombineerd met de Splashpad, een dun (<6mm) matje dat je in het stopcontact duwt.



Het komt er op neer dat het apparaat, waar de Splashmodule in zit, begint op te laden wanneer het op het matje wordt gelegd. Eindelijk van al die draden verlost!

USB-GEKTE

De afgelopen tijd zijn er steeds meer usb-spulletjes op de markt gekomen. Vaak compleet nutteloos maar soms erg leuk.
De hot cup van het Japanse bedrijf 'Dreams come true' past perfect in dit rijtje. Zin in een warm kopje thee? Plug gewoon dat ding in je Mac of PC en alles komt goed! (http://www.dct-net.co.jp)



INVISIBLE MAN

De Japanse (hoe kan het ook anders) wetenschapper Susumu Tachi heeft een jas ontwikkeld waarin je onzichtbaar lijkt/wordt. Deze professor, gespecialiseerd in optische camouflagetechnologie aan de Universiteit in Tokyo, is in een vroeg stadium van zijn onderzoek en hoopt gecamoufleerde objecten uiteindelijk nagenoeg transparant te kunnen maken.



De truc? Geen hocus-pocus, maar een zogenoemde 'viewfinder' die bewegende beelden achter de drager gebruikt om een transparant effect teweeg te brengen. Wat heb je daar op te zeggen, Harry Potter!

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM EX

Hebben we net een paar nummers geleden de Sound Blaster Audigy 2 Platinum de revue laten passeren, komt Creative doodleuk met wéér een nieuwe geluidskaart op de proppen. En wat voor eentje! Deze kaart is echt het walhalla voor de gamer die ook bezig is met muziek en andersom. Met andere woorden, als je je PC alleen gebruikt om lekker surround te gamen, dan moet je deze kaart niet kopen. Ben je daarentegen een muzikale donder die graag muziek sampelt, zelf muziek maakt of instrumenten aan zijn PC hangt, dan kun je met deze nieuwe geluidskaart opeens net zo veel als in een medium geluidsstudio.
Deze geluidskaart met THX-certificaat biedt 24-bits/96 kHz-opnames met de kwaliteit van 6-kanaals DVD-Audio. De set bestaat uit een interne PCI-kaart met Audigy 2-processor enerzijds en een gebruiksvriendelijke externe Audigy 2 module anderzijds. Hierdoor beschikken gebruikers over aansluitmogelijkheden van studioniveau: drie analoge stereoaansluitingen, aansluitingen voor optische en coaxiale digitale invoer en uitvoer, echte MIDI-invoer en -uitvoer en twee FireWire-poorten. Ook zaken als EAX Advanced HD en Hardware Direct X in games, Dolby\Digital EX in DVD-films en 6.1-surroundgeluid in games, muziek en films ontbreken niet aan het lijstje van imponerende features.
Een uitgebreid pakket muzieksoftware houden producers in spé wel even zoet: Steinberg Cubasis VST 4.0 Creative Editio met Wavelab Lite 2.0, Ableton Live 1.5 Creative Edition, Native Instruments Traktor DJ Creative Edition en Image Line FruityLoops Pro 3.5 Creative Edition. Minpunt is de prijs, die zit echt aan het high-end spectrum.



PC • PRIJS: 289 EURO • DISTRIBUTEUR: CREATIVE LABS • TEL: 011-3230081 ★★★★½

HARDWARE TELEX

<< met Ubi Soft ontwikkeld en wordt ondersteund door Cheatcode S technologie. Door de cheatcodes te gebruiken hebben de spelers in een keer toegang tot alle geboden van de game en de meest geavanceerde hightech uitrusting en gadgets van Sam Fisher. Alleen voor mietjes natuurlijk.
■ Als je echt niet weet wat je met je geld moet doen en je wilt **de meest brute TV ooit**, dan kun je nu de Scenium III - 61TW610S projectietelevisie met ingebouwde DVD-speler aanschaffen. Dit stijlvolle bakbeest is de crème de la crème van **Thomson**. Met een beelddiagonaal van 61 inch (155 centimeter) is dit model een van de grootste TV's met een projectiescherm momenteel verkrijgbaar. De projectietelevisie beschikt over Virtual Dolby Surround met een muziekvermogen van 80 watt en is voorzien van drie SCART-aansluitingen.
■ De **Microsoft** hardware divisie bestaat alweer 20(!) jaar en dat is reden voor een feestje. Microsoft heeft drie **speciale edities van haar Wireless Optical Mouse** uitgebracht onder de naam feestbeestjes. De Black, Blue en Ice versie zien er net weer even wat strakker uit dan de reguliere versies en bij aankoop van een van deze muisjes krijg je 10 euro terug. Da's geinig.
■ Intel introduceerde onlangs op Schiphol de **Intel Centrino Mobiele Technologie**. Intel Centrino mobiele technologie omvat een nieuwe mobiele processor, bijbehorende chipsets en draadloze (802.11) netwerkfunctionaliteit, die geoptimaliseerd zijn om met elkaar samen te werken.
Naast de draadloze communicatiemogelijkheden zorgt de nieuwe technologie er ook voor dat de batterijen van laptops langer mee gaan en dat lichtere en dunnere notebooks gebouwd kunnen worden met hoge prestaties. Kortom, dunnere mooiere laptops waar je zonder problemen 3D games op kunt spelen, waar je langer op kunt werken (in het vliegtuig bij-voorbeeld) en waar je op diverse WiFi hotspots over de wereld draadloos kunt inloggen om te mailen of te internetten. Draadloze technologie begint eindelijk volwassen te worden!
■ **nVidia** heeft op de CeBIT de nieuwe **GeForce FX Go5600 en Go5200** getoond. Deze nieuwe DirectX 9.0 processors zijn bedoeld voor gebruik in laptops en laten je op een draagbaar systeem de nieuwste 3D games spelen.
De nieuwe processors hebben onder andere de bekende CineFX-architectuur. Daarnaast maken ze ook gebruik van de nieuwe nVidia PowerMizer 2.0 techniek waarmee het uiterste uit de accu gehaald wordt. De nieuwe FX-jes komen al zeer binnenkort beschikbaar.

DEMOCHECK

ABSOLUTE TETRIS
Oude liefde roest niet en een goed potje Tetris is nooit weg. Absolute Tetris is nog altijd verslavend, ook met nieuwe 32 bit, 3D graphics.
Score: ★★★
www.atetris.com

DTM RACE DRIVER
Deze PS2 racer is er eindelijk voor de PC (en Xbox) met meer wagens, snellere framerate en fraaie effecten zoals motion blur. Een testrit op tijd, een soapy tussenfilmpje en een race tegen andere wagens geven een goede indruk van wat je van de totale game mag verwachten.
Score: ★★★★
www.codemasters.com/tocaracedriver



HARBINGER
Deze actie-RPG met Diablo-gameplay speelt zich af in de ruimte maar het ziet er allemaal een beetje achterhaald uit. De gameplay is erg simpel en de twee leveltjes heb je dan ook zo uitgeklikt.
Score: ★★
www.dreamcatchergames.com/dci/harbinger/index.html

WARRIOR KINGS: BATTLES
Skate was een paar nummers geleden erg down met de opvolger van Warrior Kings. Ook nu weer veel immense battles met verdraaid knap reagerende Generaals. Check de demo voor een klein voorproefje.
Score: ★★★
www.warriorkingsbattles.com



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD
Er is een vernieuwde demo van Raven Shield. Naast de multiplayer demo die ook is geupdate, kun je nu een vette demo van bijna 225 Mb downen. Deze nieuwe standaard voor squad based gameplay is van hoog niveau en ziet er erg lekker uit.
Score: ★★★★
www.raven-shield.com

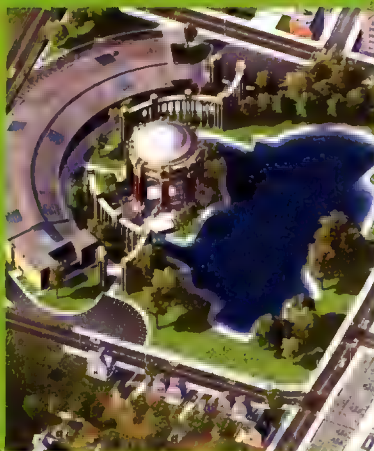
CONFLICT IN SOMALIA

Moderne oorlogen uit het nabije verleden blijven de Mod community inspireren. Conflict In Somalia is een BF 1942 Mod die net als bij haar grote voorbeeld, teamplay voorop stelt door het gebruik van verschillende klassen. Deze modificatie brengt bovendien een realistisch schademodel waardoor je minder goed kan richten als je in je arm bent geschoten, of langzamer bent bij een wond in je been. Ook het vernietigen van grote voorwerpen zoals bruggen en complete gebouwen behoort tot de mogelijkheden.
http://cismod.com/index.php



MODS & MAPS

- Binnenkort te verkrijgen; de officiële eerste mappack voor C&C: Generals. Dat er nog maar veel mogen volgen.
- Er is een nieuw gebouw voor Sim City 4 te downloaden, en wel New York's Grand Central Station.
- Gamers kunnen tien dagen gratis Neocron spelen via de 10-Day Free Trial Download (www.neocron.com).
- Nog steeds lekker aan het mythen in Age of Mythology? Haal dan even patch 1.04 op. En pak dan ook gelijk 1.4 van C&C: Generals mee, samen met versie 2.15 van MoHAA: Spearhead en 1.29 van Neverwinter Nights.
- Er zijn twee nieuwe mods voor Unreal Tournament 2003 in de maak: UnrealOps en Maximum Velocity Paintball. Het is maar dat je het weet.



HALF-LIFE: THE BATTLE GROUNDS

Geruchten over Half-Life 2 houden ons in de greep, maar ondertussen gaan de Mods voor Half-Life gewoon door. Deze keer een zeer afwijkende, namelijk the Battle Grounds.
Deze Mod speelt zich af tijdens de eerste Revolutionaire Oorlog in Amerika waarin Engelsen en Amerikanen elkaar met musketten en kanonnen te lijf gingen. De Mod gaat voor een authentiek gevoel waarbij de soldaten in vol ornaat (rode kostuumpjes, witte pruikjes, zwart gelakte laarsjes) elkaar naar het leven stonden. Een frisse en puike modificatie!
www.bgmod.com



ONLINE FLASH

- **Star Wars: Clone Wars** komt ook naar de Xbox. En dat is nog niet alles, de game ondersteunt Xbox Live. Acht spelers kunnen zich tegelijk uitleven in King-of-the-Hill, Co-Op Endurance, Team Strategy en Deathmatch.
- Een nieuwe versie van **No One Lives Forever 2** kun je nu downloaden, te weten versie 1.3. Deze vult de game aan met de nieuwe multiplayer modes Team Deathmatch en Doomsday, alsook een trits kersverse multiplayer maps.
- **Amped 2** is in de maak. De game heeft snowboard legendes Jeremy Jones en Mikey LeBlanc in de game, het spel wordt veel groter en bovendien is de game speelbaar via Xbox Live.
- Het lijkt wel of er iedere dag een MMORPG wordt aangekondigd. Deze keer is het **Ghouls 'n' Ghosts Online** van Capcom. Het neemt de gameplay elementen van Ghost & Goblins en mixt die tegen de achtergrond van de Koning Arthur legendes. Oh, jolly!
- Microsoft medewerkers hebben gelekt dat Rare momenteel bezig is met **Conkers Bad Fur Day Online.** Wat dit voor een game wordt? Misschien iets met online en veel schelden?
- De officiële release van **The Sims Online** is voor Europa voor onbepaalde tijd uitgesteld. Men was niet tevreden over de game in zijn huidige vorm en wacht voor de Europese release tot ergens deze zomer.
- Of **The Sims 2** ook online gaat, is overigens nog helemaal niet duidelijk.
- Ondanks het tegenvallende succes van **C&C: Renegade** spelen steeds meer gamers de online gamemodes ervan. Na de nodige patches loopt alles inmiddels als een trein. Misschien toch maar weer eens uit de kast halen?
- Zucht. **Star Wars: Galaxies** is weer eens uitgesteld. Wanneer de game nu uitkomt weet alleen Darth Vader himself.
- Sierra's nieuwste SWAT game voor de PC, **Urban Justice** (niet te verwarren met de Xbox game SWAT: Global Strike), is weer uitgesteld. Het spel komt niet meer in 2003 uit. Naast zestien singleplayer missies komt de game begin 2004 met Team Co-Op, Versus Co-Op en Deathmatch. Heeft Ubi Soft dit jaar nog lekker de tijd om er voor Raven Shield nog twee add-ons uit te poepen.



JUDGE ED

GBA SP, WAT MOETEN WE ER MEE?



FACTS

J.J. VS JEROEN
ONDERWERP: GBA SP



"GBA SP: dikke mosterd na de maaltijd."



"Kennelijk schaamt J.J. zich een beetje voor zijn apparaatje."

EDELACHTBARE,

J.J.: Ik ben ernstig teleurgesteld in Nintendo en de GBA SP. Misschien niet zo zeer in de handheld console zelf, die ziet er flex uit, maar in het gebaar op zich. Want wat moeten we er mee? We hebben toch al een GBA, weliswaar een slecht verlichte, maar toch. En in mijn opinie weet Nintendo het zelf ook niet, want ze richten zich niet eens op ons gamers. Ze adverteren richting de adult market, de volwassen markt. Zie je jouw vader al Advance Wars spelen in de trein? Die gaat niet eens met de trein.
Punt is, de SP is een absoluut cool ding, maar zo had de GBA er vanaf het begin uit moeten zien. Nu is het dikke mosterd na de maaltijd.
En dat was niet erg geweest als de GameCube niet een lekker steuntje in de rug had kunnen gebruiken. Toen ik een aantal maanden geleden hoorde dat Nintendo met iets groots kwam, hoopte ik dat het iets moois voor de NGC zou zijn. Een waanzinnig online plan, een geheel nieuwe gameserie, etc. Maar de SP... ik denk niet dat er veel gamers zijn geweest, die de vlag hebben uitgehangen. Op jou na dan Jeroen....

JEROEN: Vanwaar deze beschuldiging, alsof ikzelf de GBA SP uitgevonden zou hebben? De vlag heb ik ook niet uitgehangen (heb geen vlaggenstok) en als je de tekst grondig had bestudeerd, ben ik niet overdreven blij met het apparaat.
De vraag is, moet ik teleurgesteld zijn omdat ik ander nieuws had verwacht van Nintendo of moet ik objectief dit laatste apparaat beoordelen? Ik koos voor het laatste en objectief gezien is het een alleraardigst apparaat.
Jouw argumentatie, dat de GBA er zo vanaf dag één uit had moeten zien, is ook niet echt relevant. Aangezien je dit kan blijven roepen, 'ja maar zo had de PlayStation er vanaf dag één uit moeten zien', bij techniek is het immers zo dat je altijd achter de feiten aan blijft lopen.

J.J.: Het ontbreken van een backlight functie vind ik toch echt een grote fout bij de GBA. Gelul met technische vooruitgang; backlight schermpjes waren op het moment van launch geen revolutionaire uitvinding.
Als reden werd opgegeven dat het apparaat anders te duur zou worden. Maar nu kan het opeens allemaal wel voor vrijwel dezelfde prijs. En in plaats dat ze zich dan richten op de doelgroep die Nintendo trouw is, de hardcore gamer, richten ze zich op de casual, iets oudere gamer. Ik vind dat geen klantenbinding moet ik zeggen. Of word ik nu te emotioneel?

JEROEN: Een lampje achter het scherm plaatsen was al mogelijk inderdaad, zie bijvoorbeeld de GameGear van Sega. Nintendo heeft er echter voor gekozen om dit niet te doen. Het vreet namelijk batterijen, zie nogmaals de GameGear.
Met de hedendaagse techniek is het echter mogelijk om de GBA te voorzien van een lampje en een oplaadbare lithium batterij, die we ook terugzien in mobiele telefoons.
Over het richten op een andere doelgroep, daarvoor wil ik Jurjen even als getuige-deskundige uitnodigen om dit toe te lichten.

JURJEN: Edelachtbare ik ontken alles! Oh? Kan dat niet? Ik ben getuige? Van wat dan? Doelgroep GBA SP?
Tja, natuurlijk richt Nintendo zich hiermee niet op de hardcore gamer of de trouwe fan. De GBA SP is gewoon een schaamteloos commercieel ding, waarmee Nintendo duidelijk op de moderne meeloopmassa mikt.
Moeten we ons daar druk om maken? Tuurlijk niet, gewoon aanschaffen dat ding, en verder niet te veel over nadenken.

J.J.: Wat batterijen betreft, de meeste gamers hebben zo'n oplaadding of stekker gekocht, dus ik blijf dat slapjes vinden.
Ik ben misschien gefrustreerd dat mijn GBA niet lekker gamed gedurende grote delen van de dag. En je denkt toch niet dat ik in de trein of vliegtuig met zo'n lampje erboven ga spelen. Ben geen kind van zes.
Nu is die casual meeloper straks cooler dan ik, de ware gamefreak.
Als ze dan zo cool willen zijn, dan hadden ze meteen een telefoon in de SP moeten bouwen. Hadden Nokia en Ericsson wel kunnen inpakken.

JEROEN: Kennelijk schaamt J.J. zich een beetje voor zijn apparaatje. Maar Edelachtbare aan u het laatste woord natuurlijk.



JUDGE ED OORDEELT...

Ik heb medelijden met mannen die zich schamen voor hun apparaatje maar dit terzijde. Ik ga in deze graag af op de getuige-deskundige die stelt dat de GBA SP een schaamteloos commercieel ding is. Ik heb zelfs sterke vermoedens dat Nintendo zo commercieel is dat hier weleens sprake zou kunnen zijn van een vooropgezet plannetje: maak een apparaat waarvan je al weet dat 't niet perfect is, zodat je binnen korte tijd de betere opvolger kunt introduceren.
Logisch dat de GBA kopers (zeker zij die het apparaat onlangs nog aanschaften) zich gefrustreerd voelen.
Dat J.J. interessanter nieuws van Nintendo had verwacht, is een non-argument maar verder ga ik voor een groot deel met hem mee.
Ik veroordeel derhalve Nintendo tot het halveren van de prijs van de 'oude' GBA of het geven van een nog nader door mij vast te stellen inruilpremie bij aanschaf van een nieuwe SP. Tevens verwacht ik van het bedrijf enkele GBA SP's in mijn postvakje ter evaluatie.



Ajax in de kwartfinales ChampionsLeague, Nederlands elftal op weg naar Portugal... maar ook het PU-team staat al jaren z'n mannetje op de internationale velden.
Allemaal zijn ze ervan overtuigd dat als hun talent op tijd was ontdekt en op de juiste waarde geschat, Nederland allang wereldkampioen was geweest. Zelfs met negen man waren ze over alle tegenstanders heengewalst. Hier de opstelling waarin het team de fans maandelijks in extase brengt.

PU Evolution Soccer

Voorstopper Jan Johan Belderok Jr. heeft een te lange naam voor z'n shirt, daar staat dan ook op: Joan Bedelnok. Z'n enorme platte voorhoofd maakt hem zeer kopsterk en z'n 'Lee Towers' bewegingen in duels gevreesd bij menig aanvaller.
Gaat voor z'n trainer door de muur en vat dat nog weleens te letterlijk op.

OOOOOH HET DAK GAAT OPEN. EN ER KOMEN ALLEMAAL KLEINE PIKMIN-NETJES UIT EEN UFO GEKROPEN, TERWIJL EEN DRAAK ALLES LAAT LOPEN.

OOIT BIJ EEN UITWEDSTRIJD IN BERLIJN, HEB IK GESCHIEDENIS GESCHREVEN; IK GING GEWOON DWARS DOOR DE MUUR!

The Axe from Assen is de bijnaam van linksback Tiersma die er om bekend staat de botte bijl met liefde te hanteren. Berucht zijn z'n slidingen op strothoogte. Wil bij een grote voorsprong nog weleens wegdromen.

Gevreesd om zijn snelheid is spits Ricardo de Zoefzoefaria. Dat wil zeggen, als ie op tijd z'n bed uitkomt voor de wedstrijd.
Helaas heeft Ricardo een beetje vedetteneigingen en deelt hij zelfs tijdens de wedstrijd handtekeningen uit aan de tegenstanders.
Legendarisch is inmiddels z'n excuus bij slecht presteren: "Ricardo was een beetje moe."

IK HEB BIJ BART SMIT ZO'N BAL AAN EEN TOUWTJE GEKOCHT. HOEF IK ER NOOIT MEER ACHTERAAN TE RENNEN.

De as wordt bespeeld door dienende middenvelder Jeroen en pitbull Boris. Zwak punt van Jeroen is dat ie vergeet de bal het werk te laten doen, maar de leren knikker het liefst zelf overal persoonlijk op een dienblaadje serveert.
Dit tot ergernis van Kale B. die hem daar na de wedstrijd vaak op aanspreekt, hetgeen regelmatig op een handgemeen uitloopt.

PASSEN DIE BAL! NIET BRENGEN SUKKEL! ANDERS KOM JE BIJ MIJ OP DE KOFFIE!

Spelbepaler Niels doet geen stap te veel en vanwege z'n drink en rookgedrag is dat ook fysiek niet mogelijk. Bedenkt de meest ingenieuze tactieken die alleen hij zelf snapt, en soms hij zelf ook niet.

Laatste man Meyroos is eigenlijk op alle posities inzetbaar, daar is ie tenminste zelf heilig van overtuigd. Inzet en punctialiteit zijn z'n sterkste punten. Z'n zwakheid schuilt in het feit dat hij 't vaak zo druk heeft met van alles en nog wat, dat hij de bal weleens uit het oog verliest. Z'n laatste blessure ontstond uit een situatie waarbij de bal als een raket insloeg tegen z'n achterhoofd, terwijl Jan voor de persfotografen stond te poseren.

IS 'T VOOR DE VOORPAGINA? MOOI ZO. NEE, NEEM GERUST DE TIJD JONGENS.

Als laatste de uiterst betrouwbare sluitpost Siu Lie. Maakt haar gebrek aan lengte helemaal goed met haar katachtige reflexen.
Staat bij een groot veldoverwicht van haar team vaak te SMS'en of Javagames te spelen, wordt daarvoor door de trainer vaak even apart genomen. Wordt na de wedstrijd altijd massaal bestormd om shirtje te wisselen.

IK HEB NATUURLIJK ALTIJD M'N DIRIGEER-STICKIE BIJ ME. SNAP JE? NEE IK OOK NIET!

Good old Ed lijkt soms op z'n tandvlees te lopen, en tegen het eind van de wedstrijd ziet ie 't allemaal inderdaad ook niet meer zo scherp, maar vergis je niet in deze geslepen vos. Zelden zijn overzicht en balgevoel zo fraai samengekomen.
Vermoeid z'n teamgenoten door na de wedstrijd met iedereen tot vervelens toe z'n fouten door te nemen. Vindt de spelers van tegenwoordig over het paard getilde watjes en gaat nog dagelijks op de fiets naar het stadion met z'n pakkie brood op de bagagedrager.

VROEGER HADDEN WE EEN 3 KILO ZWARE BAL MET EEN IJZEREN VETER ERDOOR GESTIKT. DAAR WERD JE PAS EEN KEREL VAN... EN KAAL.

NIEMAND HEEFT HET DOOR, MAAR IK HEB EEN INGENIEUS APPARAATJE VIA INTERNET GEVONDEN, DAT DE LAT OMLAAG BRENGT. JE MOET TOCH WAT ALS JE EEN KLEIN KEEPERTJE BENT...

Na deze blik in het programmaboekje zal voor iedereen duidelijk zijn waarom dit team al bijna tien jaar aan de top staat.
Toch is het een ploeg waar de trainer z'n handen vol aan heeft, getuige z'n verzuchting na het laatste kampioenschap: "ze maken het weliswaar elke maand waar, maar het blijft natuurlijk een eigenwijs, arrogant, ongedisciplineerd, slordig, lui, brutaal zooitje, dat weleens vergeet dat er nog genoeg zwakke punten zijn om aan te werken".

WORDT VERVOLGD...

TOM AND JERRY: INFURNAL ESCAPE



Zeer laagdrempelig, weinig innovatief platformspelletje voor de kleintjes

GBA — SCORE 50

TOM AND JERRY: DE STRIJD DER SNORHAREN



Middelmatige party knokgame voor het hele gezin.

PS2 — SCORE 56

TOM CLANCY'S GHOST RECON



Zeer degelijke team based strategie shooter.

NGC — SCORE 76

FINAL FANTASY ORIGINS



Dankzij Infogrames kan iedereen nu genieten van de eerste twee delen van deze succesvolle serie.

PSX — SCORE 80

DYNASTY WARRIORS: EXTREME LEGENDS



Hakken hakken, hakken en nog eens hakken, dus vooral leuk als je van hakken houdt.

PS2 — SCORE 65

SUPERMAN: COUNTDOWN TO APOKOLIPS



De man van staal lijkt eerder de man van drilpudding; wat een verschrikkelijk slappe zooi!

GBA — SCORE 30

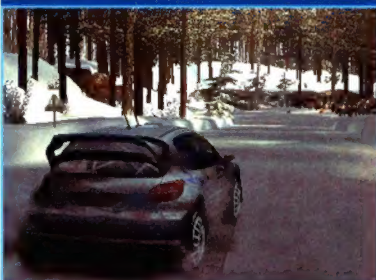
GALERIANS: ASH



Een beetje in de vergetelheid geraakte survival horror

PS2 — SCORE 66

V-RALLY 3



Goede racer die het niet haalt bij de door DTM gezette standaard op de Xbox.

XBOX — SCORE 72

THE SIMS



Ook de Xbox-versie is heerlijk en kent dezelfde verslavende gameplay.

XBOX — SCORE 88

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

PU BESTAAT VOLGENDE MAAND EXACT 10 JAAR EN WIE JARIG IS TRAKTEERT. JE MAG IN IEDER GEVAL REKENEN OP EEN EXTRA DIK NUMMER EN VERDER... EEN AANTAL VERRASSINGEN NATUURLIJK!

WE SPEELDEN DE DIGITALE STRIP MET DE NAAM XIII.
SOUL CALIBUR 2 WERD PERSOONLIJK AFGELEVERD BIJ BORIS.
JEROEN OP VAMPIERENJACHT IN CASTLEVANIA ARIA OF SORROW.
SILENT HILL 3 PLOFTE OP DE DEURMAT. DAT WAS SCHRIKKEN!
HIDDEN AND DANGEROUS 2, JAN ZAG HET EN SPEELDE ERMEE.



POWER UNLIMITED 06 LIGT 23 MEI IN DE WINKEL

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyrdos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Marketing Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever Joop Uitendaal
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlands Uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN

DRIVEN BY PURE LUST
FRIGHTENINGLY BEAUTIFUL
MEN DROP AT HER FEET





BLOODRAYNE.COM
BLOODRAYNE™







PlayStation 2





www.majescogames.com

